
ACTION ACTION-RPG ADVENTURE FIGHTING PUZZLE RACING RPG SIMULATION SPORT TABLE SRPG SOCCER SHOOTING
GAME DC
PLAYERS
遊戲誌DC
VOL.009
HK$18
2001.03.21 www.gameplayers.com.hk
日本直擊報導 - 東京遊戲展
Nuon / Indrema 次世代遊戲的另類選擇
攻略特集
櫻大戰3～巴里在燃燒嗎
CAPCOM 演繹經典之作
機動戰士
GUNDAM
連邦 vs. 自護
© 創通エージェンシー・サンライズ
© BANPRESTO 2001
© CAPCOM CO.LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED.

GIRLS BOYS

DIGITAL ENTERTAINMENT CARNIVAL 2001/SPRING

DIGITAL ENTERTAINMENT CARNIVAL

如果有八千平方尺的空間，你會如果利用呢？
如果八千平方尺的空間都擺放了遊戲機任你玩，你可以想像得到嗎？
這不是**痴人説夢**．．．

4月15日

GAMEPLAYERS GROUP

讓此**美夢成真**！

日期：4月15日
時間：上午12時 至 傍晚6時
地點：西九龍中心

節目內容：

- 「$1新機　隨時屬您」計劃～暗標明投，即場奪新機
- 《Para Para Paradise》比舞大賽
- 《KOF 2000》大賽
- 《PUZZLE BUBBLE》比賽
- 各大廠商展銷攤位
- GAMEPLAYERS ANGELS為您大跳Para Para
- 福袋禮物人人有份
- 每小時一次之幸運抽獎

digital entertainment carnival

規模空前但不會絕後的

數碼遊戲嘉年華 2001/SPRING

GAMEPLAYERS GROUP



TEXT:寒武紀

XBOX的「日本化」

每年的東京遊戲展都會成為全球遊戲界的焦點所在，微軟選擇將多項合作和遊戲開發計劃濃縮在這數天裡一氣過公開，顯然是希望收取最大的宣傳效果，在這一點上，微軟無疑是非常成功的，「東遊戲遊戲展2001春」可以說是微軟的個人表演。

除了有關與世嘉及Tecmo的Xbox遊戲計劃之外，微軟亦在公開了日版Xbox手掣的設計。為主機推出適合不同種族人仕使用的手掣可謂史無前例。

微軟深知道整個Xbox計劃最困難的一部份，並不是如何設計一部最好的遊戲主機，而是如何打破Xbox在人們心目中「美國遊戲機」的印像。為此，即使是會場上派發的Xbox特刊，微軟亦特意找來了全日本最暢銷遊戲雜誌《Fami通》編輯部助其一臂之力，特刊內容由編排以至風格都完全是日式的。

將Xbox「日本化」成為微軟最為迫切的任務，亦是Xbox成功與否的關鍵所在。

SONY的最後防線——SQUARE

今次微軟新公佈的一系列日本遊戲作品，雖然已足以給人對Xbox另眼相看，但不可否應的是，遊戲名單中並沒有一款遊戲能夠有足夠的地位為Xbox擔任護航的工作。今後各間日本遊戲軟件商的動向仍然是業界所關注的焦點。

其中最顯得耐人尋味的，相信是《Final Fantasy》系列開發商Square的態度。

雖然Square只是眾多軟件商的其中一間，但他今後的動向對於Sony和微軟有著舉重輕重的影響力。Square是現時其中一間最具影響力的遊戲軟件商，同時亦是少數仍然願意獨家為Sony推出遊戲的軟件商。

假如Square真的宣佈加入微軟，意味著微軟已經完全攻陷Sony的最強軟件商陣營，其象徵性的意義實大於一切。即使各間軟件商對不同主機在資源分配比重上可能仍有分別，但理論上在Xbox上玩不到的PS2遊戲將可在存在。

一個大膽假設

曾有消息報導指微軟會在今次的遊戲展上宣佈與Square的合作協議，甚至宣佈Xbox版《Final Fantasy》系列遊戲的開發計劃。事實雖然否定了這些推測，但其實Square現時亦正處於赤字困境之中，開源成為了其中一項當務之急。除了Xbox之外，Gamecube可能是另一個選擇，但Gamecube的發售日逍近，至今任天堂仍是無聲無色，形勢未見明朗。而另一方面，微軟亦很清楚他們極需要像Square (或Enix) 這樣具號召力的軟件商，並會不惜一切爭取得到他們的協助。

這樣看的話，Square與微軟理應一拍即合，Square參入Xbox亦是可預料的事實。假如我們做一個大膽的假設的話，可能微軟與Square之間其實可能已經達成了一定程度的合作共識，只是再策略上需要待五月舉行的另一大型遊戲展E3 (Electronic Entertainment Expo) 上正式公佈，並順勢將Xbox在日美兩地玩家的期待度推至另一個高峰。

假如Square真的願意為Xbox開發遊戲，哪怕只有一款的獨家遊戲作品，Xbox在日本的勝算亦會大增。拭目以待。

CONTENTS

GAMEPLAYERS DC
VOL.009
2001年4月4日
隔週三推出
每本港幣18元

MUST READ

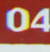
Tokyo Game Show 2001春









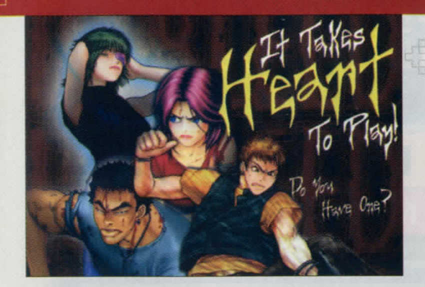


VOL.009
volume.009. 04.04.2001

遊戲類型解說

ACT	動作遊戲	FIG	對戰格鬥遊戲	SLG	模擬／育成／戰略遊戲
ARPG	動作角色扮演遊戲	PUZ	智力／方塊遊戲	SPT	體育運動遊戲
AVG	冒險／文字冒險遊戲	RAC	賽車遊戲	SRPG	戰略角色扮演遊戲
ETC	電子小說／其他類型遊戲	RPG	角色扮演遊戲	STG	射擊遊戲
				TAB	桌上遊戲

FEATURES









DEPARTMENTS

PREVIEW 新作預覽

TACTICS 完全攻略

GAMEPLAYERS EXTRA

GAME INDEX

GAME DC PLAYERS

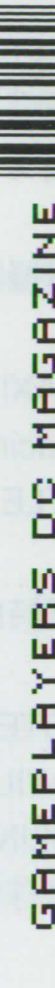
出版 cineaste international ltd.
地址 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話 2380-2223
傳真 2866-2618
e-mail jjwong@gameplayers.com.hk

總編輯 chief editor
J.J jjwong@gameplayers.com.hk
執行編輯executive editor
寒武紀 ronald@gameplayers.com.hk
kotaro kotaro@gameplayers.com.hk
編輯 editor
綿羊大王 spark@gameplayers.com.hk
金 nicekim@gameplayers.com.hk
阿亮 tmleong@gameplayers.com.hk
小吉 supergat@gameplayers.com.hk
ainho ainho@i-cable.com
美術設計 designer
cally cally@gameplayers.com.hk
fung ah_fung_fung@yahoo.com
artist
GPM artist team artist_team@gameplayers.com.hk
封面 cover design
aggo grover@gameplayers.com.hk
市場及廣告 assistant marketing manager
christine lam
市務經理 market executive
atus ng
電腦分色
red star graphic printing、tomato express ltd.

印刷 凸版印刷（香港）有限公司
地址 新界元朗工業村福宏街一號凸版印刷中心
發行 德強記書報社
地址 九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話 2720-8888

DC遊戲 銷售榜 DREAM RANKING

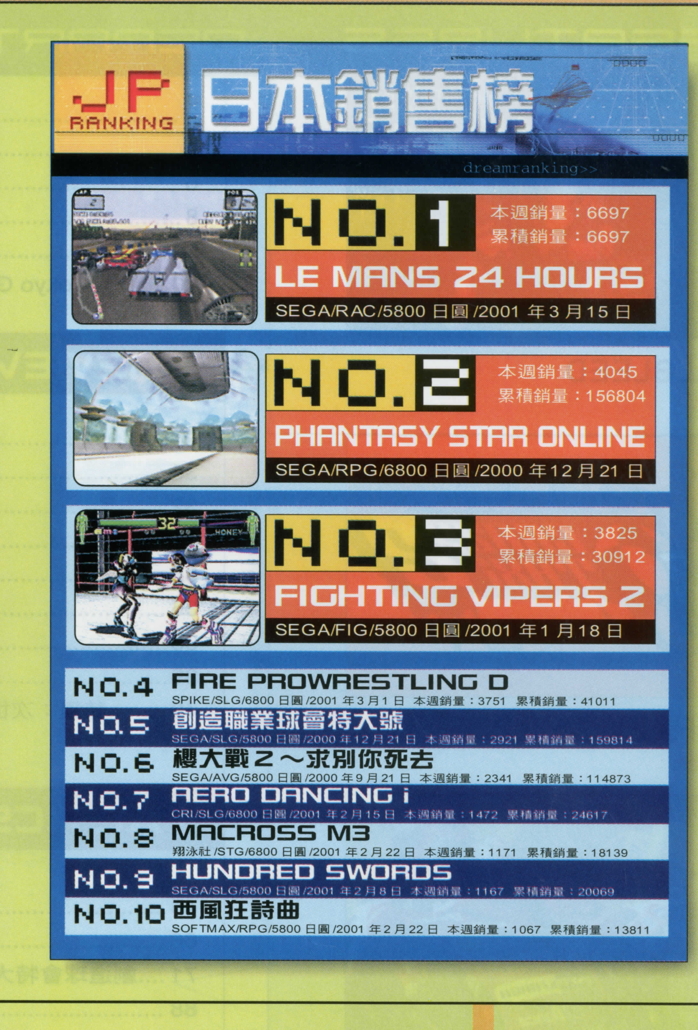
DREAM RANKING





HK RANKING 香港銷售榜

排名	遊戲	資料
NO.1	SAKURA大戰3~巴黎正在燃燒嗎	SEGA/AVG/7800日圓(限定版9800日圓)/2001年3月22日 本地售價：$650（限定版）
NO.2	BIO HAZARD CODE VERONICA完全版	CAPCOM/AVG/5800日圓/2001年3月22日 本地售價：$300
NO.3	ILLBLEED	SEGA/ETC/5800日圓/2001年3月29日 本地售價：$310
NO.4	POWER JET RACING 2001	CRI/RAC/5800日圓/2001年3月22日 本地售價：$300
NO.5	Unreal Tournament	InfoGrames/ACT/38.88美元/2001年3月14日
NO.6	LOVE HINA 2 smile again	SEGA/AVG/8800日圓/2001年3月29日 本地售價：$530
NO.7	MACROSS M3	翔泳社/STG/6800日圓/2001年2月22日 本地售價：$330
NO.8	PHANTASY STAR ONLINE	SEGA/RPG/6800日圓/2000年12月21日 本地售價：$420
NO.9	創造職業球會特大號	SEGA/SLG/5800日圓/2000年12月21日 本地售價：$380
NO.10	AERO DANCING i	CRI/SLG/6800日圓/2001年2月15日 本地售價：$370



JP RANKING 日本銷售榜

排名	遊戲	資料	本週銷量	累積銷量
NO.1	LE MANS 24 HOURS	SEGA/RAC/5800日圓/2001年3月15日	6697	6697
NO.2	PHANTASY STAR ONLINE	SEGA/RPG/6800日圓/2000年12月21日	4045	156804
NO.3	FIGHTING VIPERS 2	SEGA/FIG/5800日圓/2001年1月18日	3825	30912
NO.4	FIRE PROWRESTLING D	SPIKE/SLG/6800日圓/2001年3月1日	3751	41011
NO.5	創造職業球會特大號	SEGA/SLG/5800日圓/2000年12月21日	2921	159814
NO.6	櫻大戰2～求別你死去	SEGA/AVG/5800日圓/2000年9月21日	2341	114873
NO.7	AERO DANCING i	CRI/SLG/6800日圓/2001年2月15日	1472	24617
NO.8	MACROSS M3	翔泳社/STG/6800日圓/2001年2月22日	1171	18139
NO.9	HUNDRED SWORDS	SEGA/SLG/5800日圓/2001年2月8日	1167	20069
NO.10	西風狂詩曲	SOFTMAX/RPG/5800日圓/2001年2月22日	1067	13811



一切結果，掌握你們手上！

現歡迎各位讀者投票一個最心愛的遊戲。只要填妥下方的參加表格，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面註明「DC遊戲銷售榜」便可，而我們將會在每期的人氣榜及期待榜中各抽出一位幸運讀者，送上一款原裝Dreamcast遊戲作為小小獎品。不要猶疑了，快快動筆寄信來投票吧！

今期得獎者是彭敬賢和Chan Ka Wai，我們將會於短期內以郵寄方式個別通知有關得獎事宜。

香港讀者投票表格

DREAM RANKING

香港讀者投票表格（不接受影印本）

姓名：________________ 年齡：________________

身份證／護照號碼：________________ 電話：________________

地址：________________

____

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：________________

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：________________

《SAKURA大戰3》的氣勢可謂獨領風騷，不單一推出便榮登香港銷售榜及人氣榜的第一位，而且市面更曾經出現賣斷市的現象，聽講在日本推出當日售出了約21萬多套，情況非常理想，即時令Dreamcast在港的氣勢旺盛不少，而主機售價也有一點的上升（約$580左右）。至於期待榜方面，明顯地《CRAZY TAXI 2》搶盡今期的優勢，在盡多票數之中，差不多有八成的讀者都為她投下一票，將《莎木2》壓下第二位。相信接下來SEGA的受歡迎作品，非《CRAZY TAXI 2》莫屬。順帶一提，現時《MACROSS M3》只售$330，十分超值，對這作品有興趣的讀者，便不要錯過！

＊美國資料來源：gamerankings.com
＊日本資料來源：日本遊戲雜誌「Dreamcast Magazine」4/13號

香港讀者人氣榜 POP HK RANKING POPULAR



dreamranking>>

NO.1 SAKURA大戰3~巴黎正在燃燒嗎
SEGA/AVG/7800 日圓(限定版9800 日圓)/2001 年3月22日



NO.2 PHANTASY STAR ONLINE
SEGA/RPG/6800 日圓 /2000 年12月21日



NO.3 創造職業球會特大號
SEGA/SLG/5800 日圓 /2000 年12月21日

NO.4 HUNDRED SWORDS
SEGA/SLG/5800 日圓 /2001 年2月8日

NO.5 MACROSS M3
翔泳社 /STG/6800 日圓 /2001 年2月22日

NO.6 AERO DANCING i
CGI/SLG/6800 日圓 /2001 年2月15日

NO.7 西風狂詩曲
SOFTMAX/RPG/5800 日圓 /2001 年2月22日

NO.8 FIGHTING VIPER 2
SEGA/FIG/5800 日圓 /2001 年1月18日

NO.9 燃燒吧！JUSTICE 學園
CAPCOM/FIG/5800 日圓 /2000 年12月7日

NO.10 GUILTY GEAR X
SAMMY/FIG/5800 日圓 /2000 年12月14日

美國人氣榜 POPULAR USA RANKING

dreamranking>>



NO.1 Unreal Tournament
InfoGrames/ACT/39.99 美元 /2001 年3月14日



NO.2 Phantasy Star Online
Sega/RPG/35.88 美元 /2001 年1月30日



NO.3 Metropolis Street Racer
Sega/RAC/26.88 美元 /2001 年1月16日

NO.4 Daytona USA 2001
Sega/RAC/34.99 美元 /2001 年3月13日

NO.5 Bangai-O
Crave Entertainment/ACT/39.99 美元 /2001 年3月22日

NO.6 Typing of The Dead
Sega/ETC/23.19 美元 /2001 年1月24日

NO.7 NBA Hoopz
Midway/SPT/37.88 美元 /2001 年2月25日

NO.8 Iron Aces
InfoGrames/SLG/38.88 美元 /2001 年2月7日

NO.9 Charge N Blast
InfoGrames/ACT/29.99 美元 /2001 年2月7日

NO.10 Kao the Kangaroo
Titus Games/ACT/39.99 美元 /2001 年2月14日

香港讀者期待榜 HK READER RANKING

dreamranking>>



NO.1 CRAZY TAXI 2
雙週票數：88
累積票數：139
SEGA/RAC/5800 日圓 /2001 年5月31日



NO.2 莎木 II
雙週票數：57
累積票數：434
SEGA/FREE/ 價格未定 /2001 年內發售預定



NO.3 SONIC ADVENTURE 2
雙週票數：42
累積票數：129
SEGA/ACT/ 價格未定 /2001 年內發售預定

NO.4 超級機械人大戰 α
BANPRESTO/SLG/ 價格未定 / 發售日未定 雙週票數：20 累積票數：20

NO.5 機動戰士GUNDAM 聯邦VS自護
CAPCOM/ACT/ 價格未定 /2001 年夏 雙週票數：8 累積票數：8

日本讀者期待榜 JP READER RANKING

dreamranking>>



NO.1 莎木 II
399 票
SEGA/FREE/ 價格未定 /2001 年內發售預定



NO.2 Phantasy Star Online 2
325 票
SEGA/RPG/4800 日圓 /2001 年5月17日



NO.3 CRAZY TAXI 2
322 票
SEGA/RAC/5800 日圓 /2001 年5月31日

NO.4 機動戰士GUNDAM 聯邦VS自護
CAPCOM/ACT/ 價格未定 /2001 年夏 304 票

NO.5 SONIC ADVENTURE 2
SEGA/ACT/ 價格未定 /2001 年內發售預定 290 票

新作短評 VIEW POINTS

ILLBLEED



CRAZYGAMES／AVG／5800日圓／發售中

AINHO 7

一套與《BIO》十分相似的遊戲，動作和解謎成份也非常高，但恐怖的事物給人一種很假的感覺，完全格格不入，而且難易度偏高，陷阱佈滿四周，很容易便會嚇死當場。玩者需要花費不少時間，才能摸熟那個決定角色一切生死的「五感器官」系統和解開一切謎團。至於戰鬥就好像大屠殺一樣，敵我雙方不斷向對方攻擊，血淋淋的場面，誇張得很。總的來說，對於非常膽小的人，別接觸此GAME為妙。

小吉 7

本遊戲的移動方法和「BIO」相似，但是遊戲玩法便很不相同，以戰鬥為例，平時是不可以攻擊的，只有進入戰鬥畫面時才可以攻擊，而除了攻擊掣外，在戰鬥時可以用閃避或逃走，構思不錯，至於恐怖程度不算太高，可能是小弟沒有什麼感覺關係，還是早料那兒有EVENT發生。本遊戲可算是近期值得一試的。

金 7

自從《Biohazard》在恐怖路線上得到空前成功後，其他廠商亦一窩風去搶著開發，而《ILLBLEED》更是刻意地賣弄「恐怖」這詞語，不過卻給人弄巧成拙的感覺，那些好像噴泉的血液更是最失敗之處，幸好遊戲本身亦有創新的地方，除了計算健康外還有心跳，玩起來更加迫真，而遊戲除了日文字幕外加入英文語音，對於不懂日文的人是個頗大的幫助。

BATTLE BEASTER



STUDIO WONDER EFFECT／SLG／5800日圓／發售中

亮 7

遊戲的意念不錯，以說話來控制自己的寵物，令到像真度大大增加，使人玩得更為投入。而Mic Device的感應力都算中規中舉，可惜的是對於不懂說日文的朋友便不能感受箇中的樂趣，情況就如《SEAMAN》一樣。而最為不滿的是育成部份過份簡單，完全沒有技巧可言。

綿羊大王 6

不俗的遊戲，但對香港玩家而言，日文的障礙令遊戲性全失。戰鬥全靠玩家用說話輸入指令，指揮寵物，不懂日文就無從入手，行人止步。論育成成份，寵物能力只會隨年齡而增長，實在太過簡單，沒有太多娛樂性。不過，遊戲勝在簡單，有興趣的玩家或可參考本刊介紹的簡介進行遊戲。

J.J 4

育成怪物來進行戰鬥的遊戲現在已經推出過不少，其中DC早陣子推出的這個《BATTLE BEASTER》雖然採用了一個以咪高峰來輸入句子支援怪物的系統，但怪物的育成卻不能作出干預，怪物的能力亦不能繼續給下一代，結果是令玩者對怪物的投入感大減，再者這種玩法本身就不適合不懂日語的玩家，結果令這遊戲在香港流行的可能性降至谷低……

機動戰士GUNDAM 聯邦VS自護



ACT／1~4P／己推出／CAPCOM／NAOMI基板

亮 8

無論是各方面都造得非常認真，令人感覺到製作人員的誠意。地形所產生的變化、合作性的需求、善用各MS的獨特之處等，這些因素都令遊戲的平衡度更高，玩者所需要的技術亦大為提升。而最吸引筆者的地方便是遊戲非常接近原著，能與同伴在一個範圍十分廣闊的地方內與敵人戰鬥，感覺真是很好，加上MS的動作非常細緻，無論你是否GUNDAM的FANS都要立即去試一試。

KOTARO 8

一直以來，不論BANDAI也好、BANPRESTO也好，經常迷失於忠於原著與遊戲性兩者之間，所以自己一直十分渴望可以看到由別的開發商操刀的《GUNDAM》，至於今次CAPCOM的《機動戰士GUNDAM連邦vs.自護》確實對前人來了一個當頭棒喝，令人明白最簡單的系統也可以蘊含最複雜的戰術，是近年以《GUNDAM》為題材的遊戲中最出色的作品。

金 10

相信現在各大遊戲機中心已經擠得人山人海，因為每人都希望一睹或一試駕駛機動戰士的滋味，而Capcom亦沒有令玩家失望，首先是0079時期的機體差不多全部有齊，其次是立體細緻但仍然保持一定流暢的圖像，最後是粗中有細和要求思考的戰鬥，全部都顯示出製作時的誠意和努力，所以大受歡迎亦有其原因。當然，Gundam這名字廣受歡迎亦是另一個重要因素。

DREAMCAST 新作時間表

2001 年 4 月預定

發售日	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
5 日	Canvas	NEC Interchannel	7200 日圓	SLG
	es	TV 朝日	6800 日圓	AVG
	SPIRIT OF SPEED 1937	ACCLAIM JAPAN	3800 日圓	RAC
12 日	Angel Present	NEC Interchannel	6800 日圓	AVG
	SPORTS JAM	SEGA	5800 日圓	SPT
	ELDORADO GATE 第 4 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
19 日	Close to ～祈禱之丘～	KID	6800 日圓	AVG
	新世紀EVANGELION 打字E 計劃	GAINAX	6800 日圓	ETC
26 日	KONOHANA:TrueReport	SUCCESS	2800 日圓	AVG
	ADVANCED 大戰略 2001（暫名）	SEGA	7800 日圓	SLG
	HAPPY ★ LESSON	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
	地球之友	NEXTING	3800 日圓	ETC
	WWF ROYAL RUMBLE	YUKES	3800 日圓	SPG

2001 年 5 月預定

	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
10 日	Death Crimson OX	Ecole Software	5800 日圓	STG
17 日	SEGA EXTREME SPORTS	SEGA	5800 日圓	SPG
	PHANTASY STAR ONLINE VER.2	SEGA	4800 日圓	RPG
24 日	BOUNDY HUNTER SARA	CAPCOM	5800 日圓	AVG
	COMIC PARTY（普通版）	AQUA PLUS	6800 日圓	AVG
	COMIC PARTY（限定版）	AQUA PLUS	7800 日圓	AVG
31 日	EXODUS GUILTY NEOS	Abel	6800 日圓	AVG
	瑪莉與艾莉的鍊金術士 for DC	COOL KIDS	7800 日圓	RPG
	CRAZY TAXI 2	SEGA	5800 日圓	RAC
	日本職業麻雀聯盟承認 徹萬 免許皆傳（廉價版）	NAXAT	2800 日圓	TAB
下旬	RUN=DIM as Black Soul	IDEA FACTORY	5800 日圓	SLG
未定	歡迎來到Piaccarrot!!2.5	NEC Interchannel	價格未定	SLG

2001 年 6 月預定

	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
6 日	ELDORADO GATE 第 5 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
21 日	PRINCESS MAKER COLLECTION	GENEQS	5800 日圓	SLG
中旬	火焰聖母 ~The Virgin on Megiddo~	廣美／studioline	價格未定	AVG
未定	MISS ・ MOONLIGHT	NAXAT	6800 日圓	AVG
	HEAVY METAL	CAPCOM	未定	ACT
	FLAG LANSTEL（暫稱）	TAKUYO	價格未定	AVG
	RING AGE	TAKUYO	價格未定	ARPG
	GUNDAM BATTLE ONLINE	BANDAI	6800 日圓	SLG

2001 年 7 月預定

	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
7 月	CULDCEPT II	MEDIA FACTORY ／大宮軟件	6800 日圓	TAB

2001 年 8 月預定

	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
8 日	ELDORADO GATE 第 6 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG
未定	KANARIA ～以歌傳情～	NEC INTERCHANNEL	未定	AVG

2001 年 10 月預定

	遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
10 日	ELDORADO GATE 第 7 卷	CAPCOM	2800 日圓	RPG

今春發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	價格未定	SPT
角子老虎機帝王 DREAM SLOT(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	4800 日圓	ETC
井上涼子 ~ROOMMATE~ (暫名)	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
NBA Hoop2	MIDWAY	價格未定	SPT

今夏發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
CONFIDENTIAL MISSION	SEGA	5800 日圓	STG
MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
OUTTRIGGER	SEGA	價格未定	STG
CANDY STRIPE	SEGA	價格未定	AVG
ALIENFRONT	SEGA	價格未定	對戰 ACT
團團轉溫泉 2（暫名）	SEGA	價格未定	ETC
GET BASS 2	SEGA	價格未定	SPT
DYNAMIC GOLF	SEGA	價格未定	SPT
育成賽馬 2（暫名）	SEGA	價格未定	SLG
FARNATION	SEGA	價格未定	RPG
LitherB（暫稱）	TAKUYO	價格未定	PUZ

今秋發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
VICTORY GOAL 2001（暫名）	SEGA	價格未定	SPT

2001 年內發售預定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
SONIC ADVENTURE 2	SEGA	價格未定	ACT
不可逆世界之探偵紳士	ABEI	價格未定	AVG
戀愛麻雀 MELTY SCHOOL	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
BATTLE BEASTER 2	STUDIO WONDER EFFECT	價格未定	SLG
「NHL 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
「NFL 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
「NBA 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
莎木 2	SEGA	價格未定	FREE
打比馬主俱樂部 ONLINE	SEGA	價格未定	SLG
ToeJam & Earl2	SEGA	價格未定	SLG
POWER SMASH 2	SEGA	價格未定	SPG
Floigan Brothers	SEGA	價格未定	ACT
Project Propeller Online（暫名）	SEGA	價格未定	STG
MAGIC: the GATHERING	SEGA	6800 日圓	TAB
創造怪物！	SEGA	價格未定	SLG
「WORLD SERIES BASEBALL 2K」系列	SEGA	價格未定	SPT
Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
ALEXANDER The Road to Percia	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG

發售日未定

遊戲名字	開發商／發行商	售價	遊戲類型
機動戰士高達 聯邦 vs. 自護	BANDAI	價格未定	ACT
同窗會 AGAIN	NEC INTERCHANNEL	未定	SLG
CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO	CAPCOM	未定	FIG
對戰 NET GIMMIC CAPCOM VS 彩京 ALL STARS	CAPCOM	5800 日圓	TAB
SD 飛龍之拳列傳EX（暫名）	CULTURE BRAIN	4800 日圓	FIG
飛龍之拳列傳（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
職業指南麻雀「兵」DX	CULTURE BRAIN	4800 日圓	TAB
SENTIMENTAL PRELUDE	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
GAIA MASTER	CAPCOM	價格未定	TAB
TREASURE STRIKE @abarai 版	KID	價格未定	ACT
MEMORY'S OFF 2（暫名）	KID	價格未定	AVG
Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
GRINCH（暫稱）	KONAMI	4500 日圓	ACT
HAMUNAPTRA ～失去了的沙漠之都～（暫稱）	KONAMI	價格未定	ACT
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
AQUA PANIC	SEGA	價格未定	PUZ
K-Project（暫名）	SEGA	價格未定	STG
THE HOUSE OF THE DEAD 3	SEGA	價格未定	STG
新 SPACE CHANNEL 5（暫名）	SEGA	價格未定	ACT
ZOMBIE REVENGE @barai 版	SEGA	價格未定	ACT
DARK EYES（暫稱）	NEXTECH	價格未定	RPG
超級機械人大戰 α	BANPRESTO	價格未定	SLG
春風戰隊 V FORCE 2（暫稱）	VING	價格未定	SRPG
章魚之 MARINE	MICRO CABIN	價格未定	PUZ
Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
NEPPACHI 2001@VPACHI（暫稱）	大黑電機	價格未定	SLG
MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	5800 日圓	RAC

美版 DREAMCAST 遊戲

2001 年 4 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
2 日	Polaris SnoCross	日本未發表	–	Vatical Entertainment	SPG
	Spiderman 蜘蛛俠	日本未發表	–	Activision	ACT
4 日	Illbleed	Illbleed	ClimaxGraphics	Sega of America	AVG
10 日	Coaster Works	日本未發表	–	Infogrames	SLG
11 日	Bleem! for Dreamcast Pack-A	日本未發表	Bleem!	Bleem!	ETC
17 日	Stupid Invaders	日本未發表	Xilam	Ubi Soft	ACT
24 日	Smash Pack	日本未發表	Sega of America	Sega of America	ETC
27 日	Half Life	日本未發表	SIERRA	SIERRA	STG

2001 年 5 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
15 日	18-Wheeler American Pro Trucker	18-Wheeler	AM2 of CRI	Sega of America	RAC
	Confidential Mission	日本未發表	HitMaker	Sega of America	STG
	Dragonriders Chronicles of Pern	日本未發表	Ubi Soft	Ubi Soft	ACT
	Worms World Party	日本未發表	Team17	Hasbro	ETC
	Crazy Taxi 2	Crazy Taxi 2	HitMaker	Sega of America	ACT
	Peacemakers	日本未發表	MASA	Ubi Soft	ACT

2001 年 6 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
1 日	Outtrigger	Outtrigger	AM2 of CRI	Sega of America	STG
	Soldier of Fortune	日本未發表	–	Crave	ACT
	WORLD SERIES BASEBALL 2K2	日本未發表	Sega of Japan	Sega of America	SPG
15 日	Floigan Brothers	日本未發表	Visual Concepts	Sega of America	PUZ
	Commandos2	日本未發表	–	Eidos	SLG
	Sonic Adventure 2	Sonic Adventure 2	Sonic Team	Sega of America	ACT
	Alone in the Dark 4 The New Nightmare	日本未發表	Dark Works	Infogrames	AVG

2001 年 7 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
25 日	Dark Angel	日本未發表	Metro 3D	Metro 3D	ACT

2001 年 8 月預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
1 日	Ooga Booga	日本未發表	Visual Concepts	Sega of America	ETC
15 日	Mountain Dew Ultimate Sky Surfer	日本未發表	–	Crave	SPG

2001 年 9 月預定

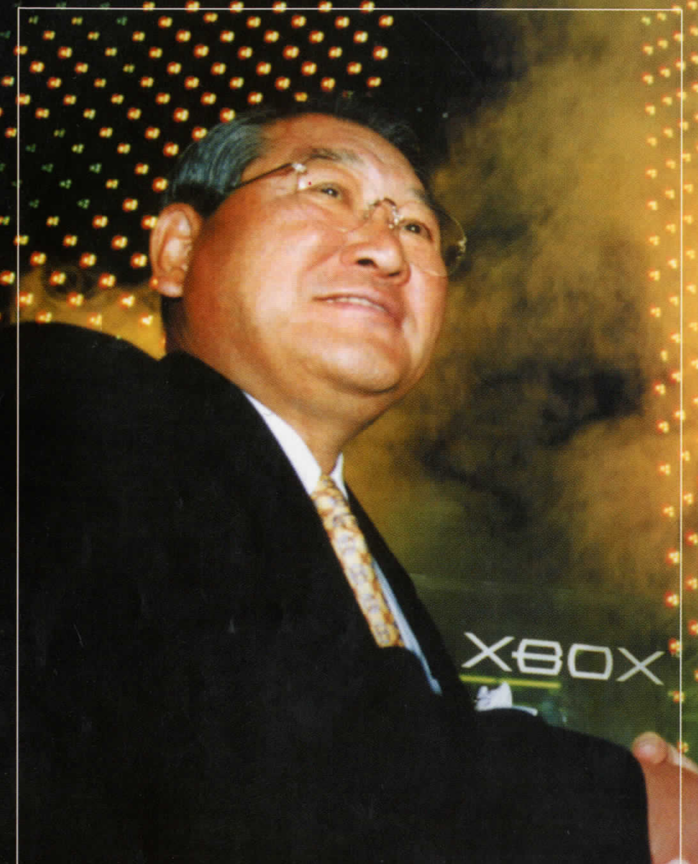
發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
3 日	Heroes of Might and Magic III	日本未發表	3DO	Ubi Soft	SLG
	VIP	日本未發表	Kalisto	Ubi Soft	ACT
25 日	Armada II	日本未發表	Metro 3D	Metro 3D	ACT

2001 年內預定

發售日	遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
2001 年春	Bomberman Online	爆彈人 ONLINE（日本未發表）	Hudson Soft	Sega of America	ACT
	Legacy of Kain: Soul Reaver 2	Soul Reaver 2（日本未發表）	Crystal Dynamics	Eidos	FIG
2001 年夏	Samba De Amigo 2001	Samba De Amigo Ver.2000	SONICTEAM	Sega of America	ETC
2001 年	Black and White	日本未發表	Lionhead Studios	Sega of America	SLG
	F1 Racing Championship	F1 WORLD GRAND PRIX II for Dreamcast	Video System	Ubi Soft	RAC
	Surf Rocket Racer	POWERJET RACING	CRI CRAVE	RAC	
	Roswell Conspiracies	日本未發表	Red Storm	Red Storm	ACT
	Typing of the Dead	Typing of the Dead	Sega of Japan	Sega of America	ETC

發售日未定

遊戲名字	日本版名字	開發商	發行商	遊戲類型
Alien Front	Alien Front	Sega of Japan	Sega of America	STG
Evil Twin: Cyprien's Chronicles	日本未發表	In Utero	Ubi Soft	AVG
Monster Breeder	Monster Breeder	NEC HE	Tommo	SLG
Take the Bullet	日本未發表	Red Lemon	Sega of America	3DSTG

















東京遊戲展2001春 直擊大特集

本年度第一次全球最大型電視遊戲展「東京遊戲展」經已圓滿結束。在一連三日的展期裡總共有超過十二萬人入場參觀，較去年同期舉行的「東京遊戲展2000春」下跌了超過14個百分點。總出展的遊戲數目亦由上年同期的380款下跌至309款。另外，今次遊戲展與往年最大的分別是世嘉並未有參加出展，取而代之的是首次在日本公開展出的微軟Xbox主機。因此今次遊戲展可以說完全是微軟Xbox的天下，即使在幕張車站派發的記念袋上印著的亦再不是Dreamcast而是Xbox的圖樣呢。

微軟在今次東京遊戲展上發表了多個與日本軟件商的合作計劃，其中最受注目的自然是世嘉正開發超過十款Xbox遊戲以及Tecmo的《Dead or Alive 3》將會在Xbox上推出的消息。我們會在今次的特集中詳細為大家報導今次「東京遊戲展2001春」上的現場實況！



蓋茨基調演講

「對於Xbox，我的感覺就像我最初接觸PC和Windows時般強烈。」

微軟總裁蓋茨在今次東京遊戲展的首日基調演講上擔任演講嘉賓。蓋茨在演講開始時指出：「電視遊戲市場在眾多種不同大眾娛樂之中規模最為龐大。我認為不單只在市場規模而言，即使就遊戲創作人的創作性而言亦是以日本為首的。」蓋茨跟著便對Xbox的主機性能進行了簡單的解說，又表示：「當我最初我看到Xbox的圖像處理機能表現時我的確非常驚訝，於是我便決定投入資金在這個市場上。」

蓋茨致詞完畢之後，曾經在Sony遊戲部門工作，並有份參與PS以及GsCube的開發工作，其後才轉投日本微軟擔任高科技部長的吉岡直人便出場，吉岡即場利用Xbox的開發用主機示範各種Xbox的圖像機能。



微軟高科技部長吉岡直人即場示範Xbox的主機性能。

吉岡強調示範畫面並非預先製作的電腦動畫，而是全部即時生成的圖像畫面，吉岡並即席利用Xbox的控制器改變畫面鏡頭的角度和距離。吉岡又表示：「這些圖像角色雖然貼上了四重的紋理貼圖，但在Xbox上只需要一個處理過程便能夠完成……遊戲製作人將能從技術上的煩惱中解放出來，並在一個合理時間內運用自己的構思製作出最高質素的遊戲。」

日本專用XBOX手掣公開

Xbox主機示範完畢之後，蓋茨再一次出場，他表示：「我們一直希望聽取更多玩家的意見，而今次我們亦進行了廣泛的研究。關於主機手掣的問題，日本的用家與其他國家有很大的出入。」於是便首次公開特別為亞洲人仕而設計的Xbox手掣。蓋茨表示：「主機的手掣在遊戲中有著非常重要的地位。這個手掣非常細小，按鈕的位置亦經過多方面的考慮才決定下來，即使是長時間使用亦不容易感到疲倦。」

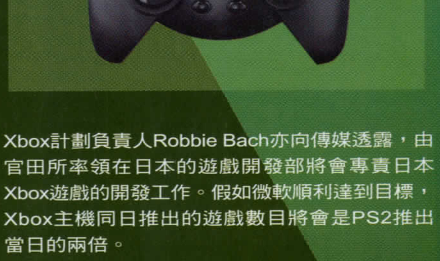
然後下來便是微軟軟件製作部長官田敏幸介紹現時正在開發中的Xbox遊戲，官田敏幸和吉岡直人一樣，亦是前Sony遊戲部門的工作人員，去年他離開了Sony並轉投微軟，官田開始致詞時表示：「至去年為止我一直在久多良木健之下擔任遊戲製作的工作，但一直未有很大的發揮，甚至有悶的感覺，我能夠在微軟工作我感到非常高興。」並引來在場人仕的一陣笑聲。

日本設遊戲開發部門 過百開發人員專責日本遊戲製作
總數100款遊戲開發中 與主機同日發售遊戲18款

在簡單介紹過他在微軟的工作情況之後，官田便宣佈部份開發中的美版Xbox遊戲亦將會在日本推出，他解釋：「由外國軟件商所製作的遊戲在日本一直不太受歡迎，即使美國方面的同事亦很清楚這一點，對此頗為嚴峻的狀況我們日後會再作進一步的檢討，我們會致力推出日本人喜歡的遊戲作品。」官田並宣佈除了四款美版遊戲（參看Xbox遊戲名單一覽）之外，現時微軟有三隊開發隊伍專責Xbox遊戲的開發工作，連同與其他廠商共同合作的七隊開發隊伍，現時正在開發之中的Xbox遊戲總數超過100款，而預計與Xbox同日推出的遊戲數目約為18款。



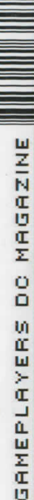
左方為日版Xbox手掣，右方為新公開的美歐版手掣。



Xbox計劃負責人Robbie Bach亦向傳媒透露，由官田所率領在日本的遊戲開發部將會專責日本Xbox遊戲的開發工作。假如微軟順利達到目標，Xbox主機同日推出的遊戲數目將會是PS2推出當日的兩倍。

《BOUNCER》製作人最新XBOX作品《K-X》

官田跟著便介紹曾經製作過「Tobal」(PS) 以及「Bouncer」(PS2) 等作品的石井精一所率領的Dream Publishing將會為Xbox開發一個名為《K-X》的遊戲作品 (參看下文有關Xbox最新公佈遊戲的介紹)，並即場播放了遊戲的示範片段。片段中可以看到繪畫得非常細緻和真實的人物電腦動畫，官田表示：「我最初看到這段片段時我的確感到非常驚訝，其他日本方面的製作人亦有同樣的感覺，人物在舞動時其肌肉的躍動感有很真實和細緻的表現。」






由微軟及Dream Publishing共同製作的《K-X》。

「XBOX將能繼承PLAYSTATION的理念！」

官田最後表示：「不單是最頂尖的遊戲開發商可以在一個平台上製作遊戲，即使是學生程度的人亦可以加入在這個平台上開發遊戲，這其實是PlayStation一直以來的理念，這亦是它得到成功的原因，但我覺得由PlayStation轉化到PlayStation 2之際，這個理念已被忘記一乾二淨，我認為Xbox能夠重新繼承這個理念。」

世嘉公佈十一款開發中Xbox遊戲

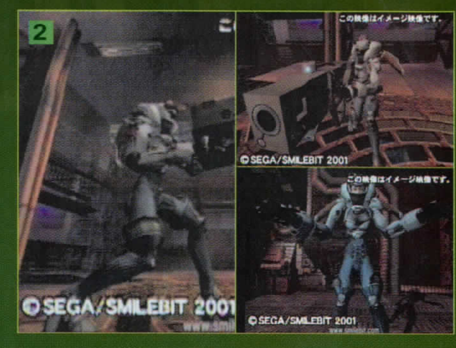
官田結束講話之後，蓋茨再一次出場，他讚揚剛去逝的世嘉社長大川功所建立的世嘉並對遊戲界所作出的貢獻，然後便介紹世嘉最高負責人香山哲出場致詞。香山哲正式宣佈與微軟結成策略伙伴，並公佈現時正在開發的Xbox遊戲有十一款之多，比起較早前宣佈加入開發PS2遊戲的伍款遊戲更多，可見微軟及世嘉之間已經有非常緊密的合作關係，但現時所公佈的遊戲名單中只有其中的四款 (參看Xbox遊戲名單一覽)。香山哲更表明會全力支持Xbox的網絡遊戲發展，而現時亦正積極作全面的計劃。

香山哲與一直站在側邊的蓋茨握手道謝之後，蓋茨最後表示：「對於Xbox，我的感覺就像我最初接觸PC和Windows時所感到的感動一樣。」

暫定在日本推出的XBOX遊戲一覽 game

世嘉	Gun Valkyrie
	Jet Set Radio Future
	Panzer Dragoon (最新作品)
	SEGA GT (最新作品)
Tecmo	Dead or Alive 3
Takuyo	Magides Fighter
	Runebrid
	Master Slave
Konami	Air Force Delta II
	Silent Hill 2 Xbox Version
	實況World Soccer 2001
Idea Factory	EX-Chaser
Neverland Saga	
MI-PIC	MYST III：Exile
O2	Style Laboratory
MIG Entertainment	Triangle Again
Bukasha	DOUBLE-S.T.E.A.L
Dream Publishing	K-X
原美版遊戲	Amped：Freestyle Snowboarding
	Halo
	Nightecaster
	Project Gotham







1 世嘉最高執行負責人香山哲致詞。香山哲暗示下次TGS很有可能SEGA會再度參展呢！

2 世嘉的動作射擊遊戲《Gun Valkyrie》。

3 SEGA SATURN的名作《PANZER DRAGOON》將會在XBOX上復活!相信許多朋友都會感到非常雀躍。

4 DREAMCAST版《SEGA GT》在製作上已經非常出色，在XBOX上推出的最新一集不知會有什麼突破呢。

微軟展覽攤位全場觸目 XBOX主機全面公開



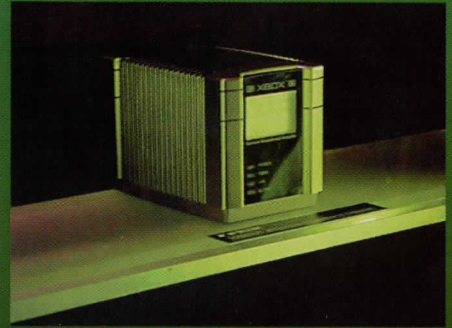
微軟的大型攤位中心的圓形講台可以電動升降呢。





攤位外圍除了擺放了Xbox主機之外，更有多位美女供在場人仕拍照。

微軟為今次展覽所搭建的展覽攤位可謂極盡奢華。場地共分成五個展區，各個展區上都擺放了Xbox主機以及美日兩個版本手掣的原型，而展區中央的大型舞台更是模仿Xbox主機上方的螢光綠色光源的外型而設計，整個講台更可以電動升降。遊戲展舉行首日，Konami以及Tecmo的代表便是在這個講台上宣佈一連串Xbox遊戲的開發計劃。


Xbox專用寬頻數據機。

微軟與NTT結策略伙伴發展XBOX網絡 XBOX專用MODEM出展

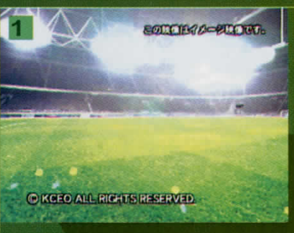
而另一個首次公開的Xbox產品，是Xbox的專用寬頻數據機，遊戲展正式舉行的前一日，微軟剛公佈正式與日本電訊電話 (NTT) 達成合作協議，



NTT會為微軟提供Xbox網絡遊戲在日本所需的基設。根據公佈，Xbox於本年秋季推出之後，微軟方面便會實行連串Xbox網絡遊戲的試驗性計劃，而預計到了2002年，Xbox網絡遊戲服務將會正式投入服務。



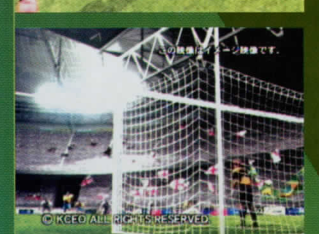
KONAMI四款XBOX遊戲公開《AIR FORCE DELTA II》體驗版出展



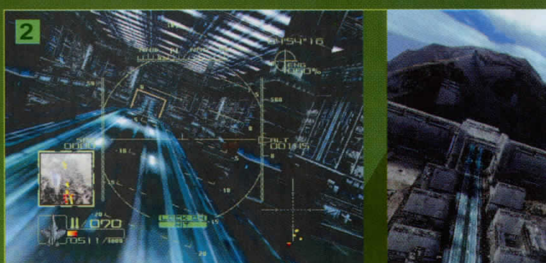




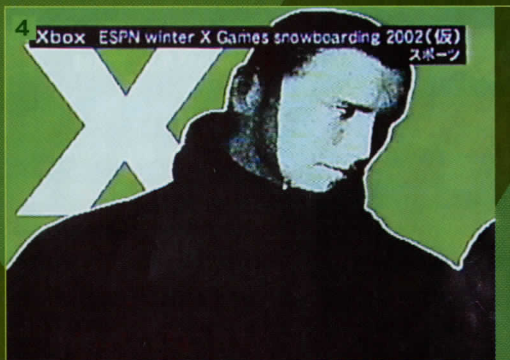


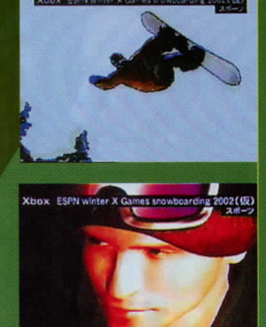






















1 《實況World Soccer 2001 (暫稱)》。
2 首款公開讓大眾試玩的Xbox遊戲《Air Force Delta II》。
3 《Silent Hill 2 Xbox version (暫稱)》。
4 《ESPN winter XGames snowboarding 2002 (暫稱)》。

在Konami的展覽攤位上公開了全場唯一一款公開讓入場人仕試玩的Xbox遊戲《Air Force Delta II》。除此之外，Konami亦公開了另外三款開發中Xbox遊戲影像片段，分別是《實況World Soccer 2001 (暫稱)》、《Silent Hill 2 Xbox version (暫稱)》以及《ESPN winter XGames snowboarding 2002 (暫稱)》。就畫面所見，幾款Xbox遊戲都有非常高質素的表現，尤其是《實況World Soccer 2001》的影像片段有非常高的臨場感，但由於Konami方面並未有公佈更詳細的資料，所以未知道這是遊戲的實際畫面，還是純粹一段宣傳用電腦動畫呢。但畢竟Konami的名作在Xbox上推出，自然令許多Fans非常雀躍呢。

全面追擊新公佈XBOX遊戲

TECMO《DEAD OR ALIVE 3》 game 1

XBOX首個格鬥遊戲正式發表!

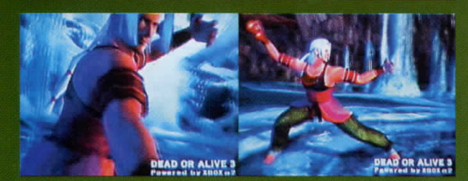
微軟在今次東京遊戲展中公佈了多款Xbox遊戲開發計劃，其中最令人意外的是有關Tecmo的格鬥遊戲《Dead or Alive》系列最新一集將會在Xbox上推出的消息。但由於至現時為止遊戲仍是在初步的開發階段，有關遊戲的具體內容仍有很多不明確的地方，在這個時候最好的當然是找來遊戲系列製作人板垣伴信，讓他講述一下他對新一集的各種構思。



《Dead or Alive》遊戲製作人板垣伴信。









——為什麼選擇Xbox作為新一集的遊戲平台?

板垣：原因很簡單，因為Xbox是一部非常吸引的遊戲主機，我考慮到假如真的要開發「3」的話，利用Xbox所製作的影像效果將會是最接近於我原初構思中的理想形象。

——具體而言，你認為Xbox有什麼吸引之處?

板垣：當然是Xbox在機能方面的優勢了。特別是它的圖像處理效能，我想在這方面可以說已經超越了所有其他主機。另外，硬碟作為標準裝置亦是一個非常大的優點。總之，Xbox給我的印象是一部將各種強大機能集於一身的電視遊戲主機。

XBOX結構與NAOMI及DREAMCAST相近?

——可否談一下當你實際使用Xbox開發遊戲是的感覺?

板垣：我個人覺得它是一部很令人喜歡的主機(笑)。我覺得Xbox在各方面都取得很好的平衡，沒有像是總被某些機能拖拉著進度的感覺，Xbox在結構上與NAOMI及Dreamcast頗為相近。

——新一集DOA你有沒有什麼新的構思?

板垣：現時遊戲的開發度只有10%左右，最近我們終於決定了不同的遊戲模式類型，其實我有很多不同的構思都想加進遊戲之內，但假如加入太多不同的元素便會使遊戲失去了焦點和中心，所以現時正對這些不同的元素進行取捨。

——開發新一集DOA是否遇到很多的困難?

板垣：不會呢，因為其實我一直有許多的構思都想加進遊戲之中，加上我自己亦反省過許多「2」中不足的地方，例如在上一集的故事模式中，我是希望給玩者有更多的想像空間才作出了這種的做法，但結果遊戲完成後卻未能滿足所有人的期望。我希望今集可以令更多玩家喜歡這個遊戲。

我並非追求寫實性那一種真實，而是真正身處DOA世界之中的真實感

——續集有沒有具體的發展方向?

板垣：DOA3是DOA2的正統續編遊戲，所以作為DOA系列的最新作品，我希望能夠製作一些更具魅力的角色、更美麗的世界，並以更為互動的形式進行遊戲。而角色的製作方面，我希望能夠實現更加細緻的人物動作表現。我並非追求寫實性的真實感，而是真正在DOA的世界裡的那一種真實感，我覺得至今為止所推出的作品的各種人物表現都仍然是頗為僵硬。

XBOX街機基版?

——有沒有計劃推出街機版?

板垣：有。其實我們已亦進行過有關Xbox街機基版的討論，在所有玩過DOA遊戲系列的人當中，最核心的莫過於玩街機版的朋友了，我亦很希望能夠繼續滿足他們的需求。

MICROSOFT & DREAM PUBLISHING 《K-X》 game 2

遊戲類型：???
發售日：???

微軟及DREAM PUBLISHING聯手制作的神秘作品

所謂的《K-X》其實嚴格而言並不是一款遊戲作品，而是微軟為了100%完全發揮Xbox主機的機能，於是聯同Dream Publishing共同開發一個可作為其他遊戲基礎框格的原型遊戲影像。

擔任今次開發工作的包括曾有份參與遊戲《Tobal》以及《Bouncer》等遊戲的製作工作的Dream Publishing的石井精一、微軟方面的伊能浩彥以及岩田研一等人。究竟《K-X》是怎樣的一個遊戲系統呢? 它可以再被塑造成怎樣的遊戲作品呢? 由他們自己親口講吧。

目標：「完全發揮Xbox圖像表現能力最大限！」

——《K-X》對於Xbox日後所推出的格鬥遊戲有什麼特別啟發?

石井：從技術方面而言，人體的各種活動將能夠更加真實的表現在遊戲畫面中。更真實的遊戲角色使玩者更容易將感情投入在遊戲之中。具體而言，你可以很清楚知道你擊中了敵人，甚至感覺到角色被擊中後的痛楚，另外例如喘氣、呼吸困難、面部被擊中後腫起來等等細微的人體表現都能夠一一實現。




《K-X》



岩田研一 (微軟遊戲設計經理)

伊能浩彥 (微軟美術人員)



石井精一 (Dream Publishing負責人)

——可以造到如此豐富和真實的效果嗎?

石井：可以的，利用Xbox的圖像機能這是可能的，Xbox主機的其中一個特點是，每一個多邊型均可以貼上四張紋理貼圖，舉一個例子，在一個表現人物角色皮膚的多邊型上可以貼上凹凸紋理、陰影紋理以及傷口紋理等多重紋理，這樣便能表現角色在不同狀態下的情形了。而現時的所有主機假如要做到相同的效果並貼上四張紋理貼圖，便必須要使用四個多邊型才可以，在Xbox上一個就足夠。

——可否介紹一下你們今次展出的示範片段中的人物造型?

伊能：今次我們所製作的角色給人一種很「型」的感覺，但我們其實並不是加入了過多的潤飾，我們只是希望強調人體的線條，並製作出一個可以自由活動的角色，並希望人們看過片段之後都能夠感覺到Xbox的強大機能，亦因為這個原因，你看到的人物造型大都是赤裸的呢，我們特別在人體肌內表現這個方面花了許多額外工夫。

石井：另一個大家可以留意的地方是肌肉的活動，至今為止所有主機所製作的人型動作只限於關節與關節之間接合部份的活動表現，但在Xbox上一個人物造型能將整個身體的肌內作為一個整體，並使整個角色更加自然真實。

岩田：除此之外，你亦可以留意影子的效果處

理，你可以看到人物的影子是非常有質感的，要知道影子投射在金屬鐵板和投射在地上的質感是不同的，我們亦很希望將這種不同表現出來。總之，我們是希望將所有至今為止因為機能的限制而一直不能實現的效果在Xbox上實現出來。

KOEI 《紅之海》 game 3



遊戲類型：RPG
發售日：2002年

在一個畫面上可以顯示1000個角色人物的網絡遊戲?

《紅之海》是Koei加入Xbox陣營之後第一款並且是完全原創的遊戲作品，但有關遊戲的詳細內容現時仍然未有公佈，Koei方面只公開了一張遊戲的概念圖片，從這張圖片我們只能估計遊戲結合了古代和幻想世界作為遊戲背景。另外，根據Koei軟件事業部長小松清志透露：「這是發生在宇宙某個角落一個名為「紅之海」的地方的故事。」而且遊戲將對應網絡連線遊戲，可能有超過1000人以上的角色同時在同一畫面上活動，相信是一個非常大型的遊戲作品。

MI-PIC game 4 《MYST III：Exile》

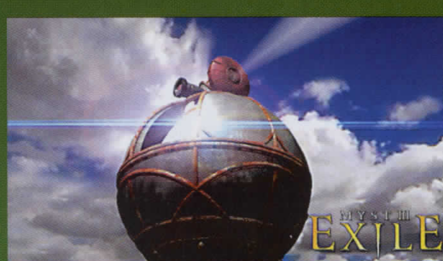
遊戲類型：冒險
發售日：2001年秋

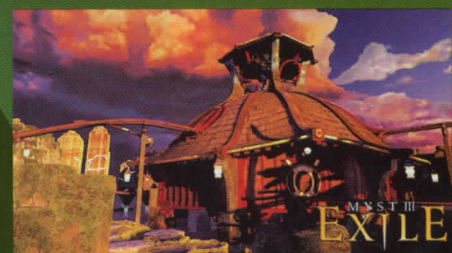
《MYST》幻想世界XBOX登場

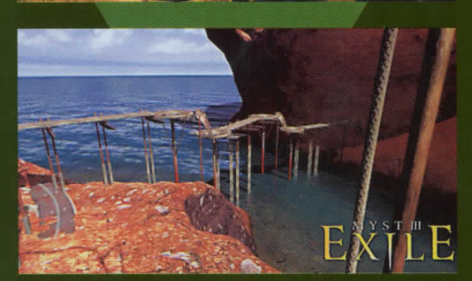
由幻想世界再加上神秘的故事而展開的一個遊戲作品，《MYST》系列遊戲曾經在PC遊戲界風靡一時，而最新一集將會在Xbox上推出。今次遊戲的主題是「復仇」，玩者會穿梭五個不同時代進行冒險並解開一個一個的謎團。壯大的遊戲故事以及一個完全架空和幻想的世界成為了遊戲最吸引人的地方。











IDEA FACTORY 《EX-CHASER》 game 5



遊戲類型：ARPG
發售日：2001年11月
遊戲人數：1-4人

《SPECTRAL FORCE》開發商最新作品

以《Spectral Force》遊戲中的「Neverland」作為舞台背景的ARPG遊戲，玩者扮演一位勇者，為了從魔王手上奪回被黑暗力量所支配的聖地，而展開了他的旅程。全遊戲一共由25個任務組成，遊戲版圖內的地形會因應玩者的行動而發生變化。另外，遊戲角色有包括戰士和法術士等多個不同職業供玩者選擇，遊戲最多可以4人同時進行。

game 6 《NEVERLAND SAGA》



遊戲類型：對戰卡遊戲
發售日：2001年12月

《NEVERLAND SAGA》是一個卡遊戲，遊戲會在一個立體棋盤版圖內進行，角色移動並會發生戰鬥，戰鬥中玩者可以使用各種類型的角色卡，並能使用連技以及特殊能力。

TAKUYO game 7 《MASTER SLAVE》



遊戲類型：ARPG
發售日：2001年冬

因為某次的事故而失去了記憶的主角斯路為了尋回自己的記憶而展開了他的旅程。在戰鬥中主角可以使用分為九種屬性被稱為「波動」的能力，並使出各種特殊能力。

game 8 《RUNEBRID》







遊戲類型：模擬RPG
發售日：2001年秋

《SHINING FORCE》遊戲製作人最新作品

著名遊戲作品《Shining Force》遊戲製作人折茂賢司擔任總監督的RPG遊戲，遊戲以一個以劍及魔法所統治的世界作為舞台，而一種名為「RUNE」的物品便成為戰鬥勝利的關鍵。

game 9 《MAGIDES FIGHT》

遊戲類型：動作發售日：2001年秋

在一個立體版圖上收集被稱為「Power Material」的物質，並製成各種「Magical Progress」，投擲這些Magical Progress成為了主角的攻擊手段，而活用不同類型的Power Material便能使出擁有不同性能的攻擊方法。







O2 game 10 《STYLE LABORAORY》







遊戲類型：模擬
發售日：本年秋

時裝設計都可以做遊戲？

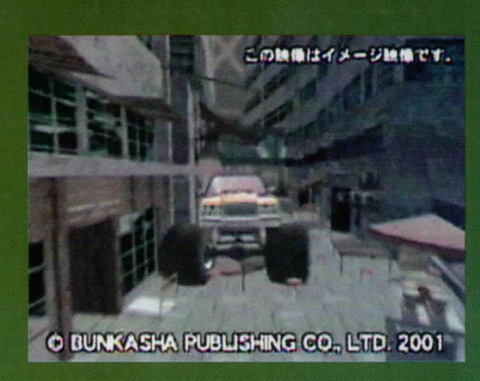
這是一款新類型遊戲，玩者將會扮演一位時裝設計師，根據春夏秋冬不同的季節設計出適合各個季節的服裝，並要達到「Top Designer」的目標。玩者在遊戲中可以自由選擇服裝的款色、顏色、花紋，並組合出不同的服飾，還可欣賞利用實時CG所製作的時裝表演呢。

BUNKASHA 《DOUBLE-S.T.E.A.L》 game 11

遊戲類型：賽車動作
發售日：未定

橫衝直撞救地球？

BUNKASHA原為日本一間出版公司，今次是首次加入遊戲界開發遊戲。《DOUBLE-S.T.E.A.L》是一個動作遊戲，玩者駕駛著他的「Monster Machine」進行各項任務，任務中有時會產生連場爆破和撞擊事故，遊戲包括兩個故事，各自有八個以上的任務，除此之外，亦有Time Attack以及對戰等模式供選擇。







PANTHER SOFTWARE 《METAL DUNGEON》 game 12

遊戲類型：RPG
發售日：未定

畫面質素突出的異形RPG

玩者控制被稱為「Reinforcer」的改造人，並根據故事進行各種偵查任務的RPG遊戲，玩者需要對付經改造作軍事用途的「Weaponic Monster」，遊戲角色被分為十種類型，並可透過累積經驗值增加能力等典型RPG元素。

第五屆日本遊戲大賞
《PHANTASY STAR ONLINE》成功奪大賞

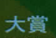


《Phantasy Star Online》遊戲總策劃人中裕司接受大會所頒發的獎坐並接受大會司儀的訪問。



同為東京遊戲展的主辦單位Computer Entertainment Software Association (CESA)所舉辦，由一般玩家公開投票決定得獎者的2000年度「日本遊戲大賞」得獎名單在遊戲展舉行前夕公佈，DC網絡RPG《Phantasy Star Online》成功奪得最高榮譽「第五屆遊戲大賞」，《Phantasy Star Online》亦成功得到「最優秀New Wave賞」、「最佳遊戲設計賞」以及「最佳程式設計賞」三個獎項。

《Phantasy Star Online》遊戲總策劃人中裕司在頒獎席上發表他對得獎的感想時表示：「網絡RPG作為其中一種遊戲能夠得到廣大公眾的認同正象徵著21世紀的開始，能夠在這個時候得獎我感到非常光榮，實現網絡世界一向是大川功的夢想，今次正是對他的這個理想的一個肯定，對此我亦感到非常高興。」世嘉會長大川功較早前因為心臟衰竭而病世。今次「日本遊戲大賞」的得獎名單如下：



大賞
得獎作品：PHANTASY STAR ONLINE

優秀賞
得獎作品：高機動幻想GUNPARADE MARCH
撒爾達傳說 ~末佐拉之面具~
DRAGONQUEST VII ~伊甸之戰士~
FINAL FANTASY IX

最優秀賞NEW WAVE賞
得獎作品：PHANTASY STAR ONLINE

海外作品賞
得獎作品：DIABLO II

部門賞

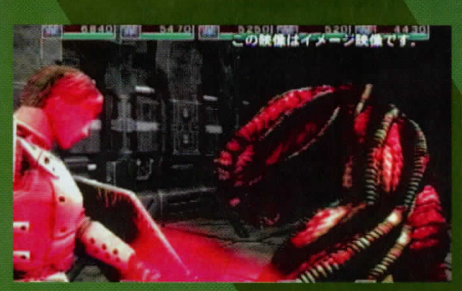
最佳遊戲設計賞
得獎作品：PHANTASY STAR ONLINE
最佳程式設計賞
得獎作品：PHANTASY STAR ONLINE
最佳視覺效果賞
得獎作品：FINAL FANTASY IX
最佳包裝設計大賞
得獎作品：我的暑假
最佳人物設計大賞
得獎作品：Hori · Susumu (Mr. Driller)
最佳遊戲劇本賞
得獎作品：DRAGON QUEST VII ~伊甸之戰士~
最佳遊戲音效賞
得獎作品：FINAL FANTASY IX

特別賞

最佳遊戲創作人賞
得獎者：堀井二雄 (DRAGON QUEST VII系列)
最暢銷遊戲賞
得獎作品：DRAGON QUEST VII ~伊甸之戰士~
大眾賞
得獎作品：DRAGON QUEST VII ~伊甸之戰士~
最佳遊戲玩家賞
得獎者：河相我聞；柴田亞美









《METAL DUNGEON》

MIG ENTERTAINMENT
《TRIANGLE AGAIN》
game 13



遊戲類型：冒險
發售日：2001年冬

新感覺美少女冒險遊戲

由因為「自編動畫」(Yarudora)系列遊戲而為人所熟悉的東鄉光宏擔任監督和製作工作的新感覺冒險遊戲，有關遊戲的詳細內容現時並未有太大的資料，但據聞遊戲的目標是將遊戲和音樂融合起來的一個遊戲作品，並將電影的製作手法加入遊戲之內，更對應環回立體聲，很明顯開發人員是希望活用Xbox獨有的聲音效能而製作出新種類的遊戲。

PANTAGRAM
《KINGDOM UNDER FIRE》
game 14





遊戲類型：實時戰略
發售日：未定

Pantagram原為一間PC遊戲開發商，作品包括《Shining Lore》等遊戲，而《Kingdom Under Fire》亦原為PC上的一款實時策略遊戲。遊戲畫面為PC版畫面。

主題——以i-mode電話玩遊戲



實力雄厚的Sony，其攤位的範圍之大可說是今次TGS中數一數二。他們最大特色是將所有會在PS或PS2上推出遊戲的廠商集合在一起。更邀請了一些開發人員為他們的遊戲進行介紹，而主力介紹的遊戲，便是將會在4月28日推出的《GT3》，另外，以i-mode電話玩遊戲可說是他們今次的主題所在……







主力遊戲：

《GRAN TURISMO 3 A-spec》





發售日：4月28日發售
售價：《GT3》售價為6800日圓
對應機種：PS2/RCG

超大作《GT3》，以超華麗的畫面、加上150以上的車種再度和大家見面，由於發售日漸漸逼近，故廠商為了照顧玩家的需要，在會場中便準備了6台i.Link在一起的《GT3》供人們試玩，試玩者除了可感受到速度極高的比賽外，更可初嘗利用「GT Force」駕駛的滋味（留意專用軚盤是和遊戲同時推出的），所以現場吸引了十分多試玩者。



這些便是需要i-mode電話才可玩的遊戲！

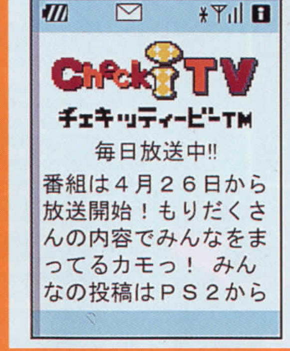
《攜帶編集》、《Check-i-TV》和《和i-mode也在一起～在那裏也在一起追加DISC》都是需要利用i-mode電話才可玩的遊戲，同時他們亦是這次Sony大肆宣傳的作品之一。

《Check-i-TV》

發售日：4月26發售（全部版本）
售價：《Check-i-TV》預定售價為2800日圓；《Check-i-TV》＋手機接駁線，預定售價為4800日圓
對應機種：PS2/ETC

是一個較為新穎的遊戲，遊戲類型更稱為「投稿game」，特別之處莫過是遊戲是以互動的形式來進行。





◆類型稱之為投稿game的遊戲——Check-i-TV



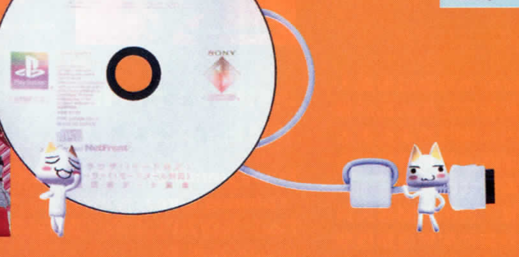


《攜帶編集》

發售日：《攜帶編集》＋手機接駁線3月29日發售、《攜帶編集》和《手機接駁線》5月發售預定
售價：《攜帶編集》＋手機接駁線，售價為3500日圓；《攜帶編集》售價為980日圓；《手機接駁線》售價為2800日圓，5月發售預定。
對應機種：PS、PS one、PS2/ETC

《攜帶編集》和《和i-mode也在一起～在那裏也在一起追加DISC》一樣，同樣都是以TORO作招徠的遊戲。《攜帶編集》的最大等特色便是透過i-mode電話來接駁PS，變相即是可利用PS來上網，這樣玩者便可在電視上觀看到i-mode的畫面，除了可在電視上整理電話簿的內容外，更可將TORO貓send給其他人。



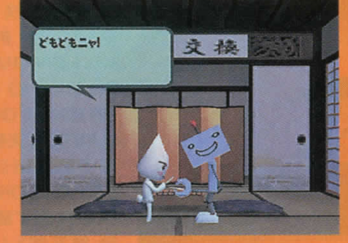




《和i-mode也在一起～在那裏也在一起追加DISC》



發售日：5月發售預定（所有版本）
價格：PS用《和i-mode也在一起》，售價為2800日圓；《和i-mode也在一起》＋手機接駁線，售價為4800日圓；《到處也一起》＋《和i-mode也在一起》＋手機接駁線，售價為5800日圓。
對應機種：PS、PS one、PS2/ETC







◆今次TORO貓將會在電話中和大家見面。

今次的追加DISC會有一些全新的遊戲供玩者Download在i-mode電話上玩，更會有「宇宙大王」這名新角色和大家面呢！

其他主要遊戲

《2人之FANTAVISION》

發售日：2001年6月7日預定
價格：未定
對應機種：PS2/PZG





在PS2上十分受歡迎的作品，顧名思義，今集煙花遊戲的新元素便是增加了2人對戰MODE，2人對戰時會以分割畫面來演繹，在途中更可使用專用ITEM呢！



《REMOTE COCORON》

發售日：6月預定
價格：未定
對應機種：PS2/ETC



1人玩的遊戲，玩者以神的身份出現在一個有200人並稱為「REMOTE COCORON」的世界上，你要在這個世界中進行探索，當你得知他們的煩惱後，便要從中干涉，從而解決他們的煩惱……



《蚊》

發售日：夏季預定
價格：5800日圓
對應機種：PS2/ACT



夏天，可說是蚊子出沒的高峰期，但你有沒有想過你會成為他們的其中一份子呢！而在《蚊》這個遊戲中，玩者所扮演的角色便是一隻蚊子，玩者要吸取人們的血液維持生命，但在成功吸取血液之前，你可能已被人類的手掌和殺蟲劑所殺死……

《SKY GUNNER》

發售日：夏季預定
價格：未定
對應機種：PS2/STG



要享受射擊遊戲的快感，並且在無盡的天空中飛馳，相信你必定要選擇此作。你要和無惡不作的海賊在天空中作戰，透過PS2的機能，更可造出100部戰機同時在飛行呢！

《TORO與假日》

發售日：夏季預定
價格：未定
對應機種：PS2/ETC

以井上TORO為主角的遊戲，即是《到處也一起》那隻白色小貓（其實是大貓至真！）玩者可在遊戲中觀察TORO貓在日常生活的每個細微舉動，最為特別的地方是遊戲的背景全都是一幅幅的現實寫照，全靠PS2強勁的圖像處理機能，玩者才能看到TORO貓在現實寫照中出現。



《大家的高爾夫球3》

發售日：夏季預定
價格：未定
對應機種：PS2/SPG



首2集都大受好評，數數手指這次推出的已是第三集，遊戲同樣是以玩法簡單和美麗的畫面作招徠，故遊戲性比首2集絕對會過之而無不及。

《捉猴呀2001》



發售日：夏季預定
價格：5800日圓
對應機種：PS2/ACT

以捉猴子為賣點的遊戲，由於上集充滿創意，故此得到好評，今集同樣是要捉猴子，但是登場的猴子卻有2001隻之多，相信要全數捉住都有一定的難度……

可能係全場唯一有體驗版派發的PS2遊戲——《莉莉之工作室～查魯布洛古之鍊金術士3》。



CAPCOM

TOKYO GAME SHOW







由於SEGA今年繼續缺席TOKYO GAME SHOW，所以要在會場中找一個屬於Dreamcast的地方，相信就只有CAPCOM的展區，除一口氣展出了《CAPCOM vs. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO》、《HEAVY METAL Geomatrix》（詳細內容請參閱今期的ARCADE CENTER）、《對戰NET GIMMICK CAPCOM & 彩京ALL STARS》、《GAIA MASTER決戰！世紀王伝說》、《ELDORADO GATE 第五卷》等多款最新公布的作品之外，還有多款PlayStation、GAME BOY COLOR和GAME BOY ADVANCE的作品，至於剛剛在早前推出了體驗版的《Devil May Cry》，則與《JO JO奇妙冒險 第五部》（暫稱）同樣以映像的形式展出。







◆就連這位外國人也要和春麗（CAPCOM宣傳部的浦澤賀奈小姐）來張合照









注目作品

CAPCOM vs. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO

Dreamcast / FIG / 1P～2P / 對應VISIUAL MEMORY BACK UP / 對應MODEM / 對應ARCADE STICK / 對應PURU PURU PACK / 對應Dreamcast KEYBOARD / 對應VGA BOX

發售日期：預定5月

價格：未定

記憶：9 BLOCK

ILLUSTRATION 監修・製作協力：SNK

※以上內容及畫面仍然屬於開發中的版本

無論各位對這個版本的誠意有甚麼質疑、無論製作背後的動機如何不明，但幫襯了《CAPCOM vs. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000》的FANS也要乖乖就範，就是《CAPCOM vs. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO》最令人又愛又恨的地方！而這個新版本除了標榜最高的完成度和平衡性之外，今次更加入了第一屆『MILLENNIUM FIGHT』大賽的冠軍火引彈（DAN）和東丈（JOE HIGASHI）兩名全新的角色，而且全部EXTRA CHARACTER、SECRET CHARACTER，以及SECRET FACTOR也可以在開始時隨意使用，加上可以繼承前作的EDIT COLOR SAVE，實在是個欲拒還迎的作品。











◆單是封面的幽默程度已經沒有叫人推卻購買的理由

火引彈（DAN）

Developed by 森氣樓

RATIO 1

代表作：《STREET FIGHTER ZERO》系列



東丈（JOE HIGASHI）

Developed by 西村KIMU

RATIO 1

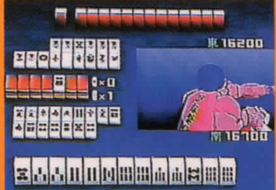
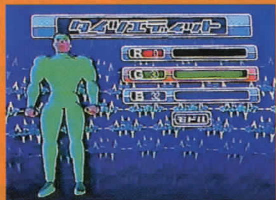
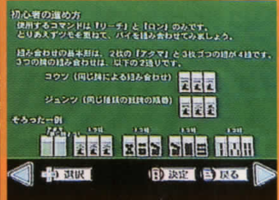
代表作：《餓狼伝說》系列

對戰NET GIMMICK CAPCOM & 彩京ALL STARS

Dreamcast / TAB / 1P ～ 2P / 對應VISIUAL MEMORY BACK UP / 對應MODEM / 對應PURU PURU PACK / 對應VGA BOX
發售日期：預定6月
價格：5800日圓
記憶：未定

※以上內容及畫面仍然屬於開發中的版本

彩京業務用脫衣麻雀《對戰GIMMICK》系列，在日本一直不乏捧場客，可惜由於尺度方面的問題，所以一直無緣移植到家庭用的機種，有見及此，CAPCOM和彩京決定繼《GUN BIRD 2》和《GUN SPIKE》後，再度推出一款將兩間製造商旗下最受歡迎的角色共冶一爐的網上對戰麻雀《對戰NET GIMMICK CAPCOM & 彩京ALL STARS》！其中除了可以自己創作角色於網上對戰之外，更保留了《對戰GIMMICK》系列中選擇各種殘忍的方法，懲罰落敗的對手，而且也收錄了專為初學者而設的麻雀講座，增進各位於麻雀方面的認識。





FINAL FIGHT ONE

GAME BOY ADVANCE / ACT / 1P ～ 2P / MEM / 對應通訊CABLE / 對應MULTI CARTRIDGE PLAY
發售日期：預定5月25日
價格：4800日圓
容量：32M

※以上內容及畫面仍屬開發中版本



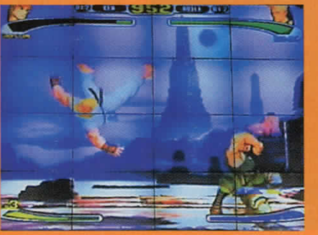


以SUPER FAMICOM為基礎的移植版本，不過內容方面則大幅強化，除了補回SUPER FAMICOM中被刪除的關數之外，更加強音效和演出兩個部份，加上由前SNK人物設計兼插畫師森氣樓重新演繹遊戲中每一位角色，大家又豈能錯過呢？

EVENT CHECK！



CAPCOM今次最大的EVENT，相信也是《～Fighting knuckle to the next millennium～CAPCOM vs. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO SPECIAL MATCH》和《CAPCOM vs. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO CHALLENGER THE通訊對戰》兩個比賽，其中SPECIAL MATCH更邀請到全國大賽的冠軍梅原大吾和今次比賽的冠軍進行一場示範性質的表演賽，結果梅原大吾以壓倒性的姿態擊敗對手，全國大賽的冠軍果然不同凡響；至於通訊對戰則可以在會場與身處CAPCOM大阪開發部的工作一員進行通訊對戰，而且更同場加映了《CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001》開發中的片段，除公開了霸王丸(《侍魂SAMURAI SPIRITS》系列)、陰(《STREET FIGHTER III》系列)、鑑 恭介(《私立JUSTICE學園》系列)、'94 IMAGE的麻宮ATHENA(《THE KING OF FIGHTERS》)四名新加入的角色之外，背景、效果和演出更加耳目一新，期待之後更詳細的資料。

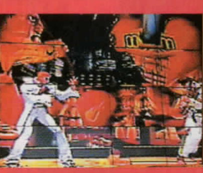



CAPCOM VS. SNK 2
MILLIONAIRE FIGHTING 2001 PROLOGUE











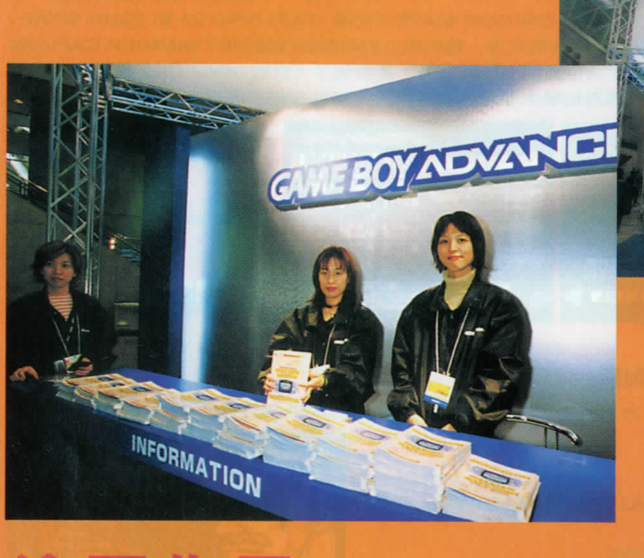
NEW BATTLE BEYOND YOUR IMAGINATION BEGINS！
NEW CHALLENGERS HAVE ENTERED！
WARRIORS PREPARE FOR THE BATTLE！
STRIKE FAST AND HIT HARD！！
Now,it's the time to have REAL answer
WHO IS THE STRONGEST？
NEVER GIVE UP,NEVER SURRENDER！
GRORY OR DEFEAT？
CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001
Welcome to the revolution

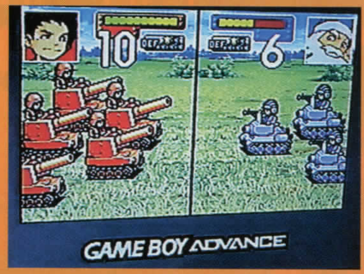


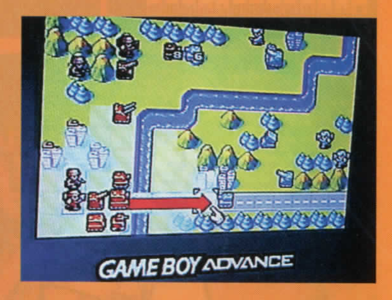


任天堂

看到任天堂，大家可能會問：「任天堂今年不是缺席嗎？」，不錯，在名義上，任天堂今年確實沒有參加TOKYO GAME SHOW，不過在會場中，卻有一個名為「攜帶型GAME ZONE」的展區，而且最奇怪的地方，是展區內展出的三十二款作品，全部均屬GAME BOY ADVANCE的遊戲，明眼人一看，也知道葫蘆內賣的是甚麼藥……







注目作品

Pocket Music（暫稱）

SLG／1～4P／對應通訊CABLE
發售日期：未定
價格：未定
容量：未定
© 2001 Nintendo
※以上內容及畫面仍屬開發中版本

任天堂今次展覽最重頭的作品，所以事前一直非常保密，直至展覽的最後一日才正式向外界發表，至於遊戲的概念其實非常簡單，只不過利用了單調的PCM音源模仿GUITAR、BASS、DRUM，以至OCARINA等真實樂器的音色，繼而達到演奏樂章的效果，而且遊戲尚未正式推出，已經計劃新樂譜或樂器等加強版本，充分表現出任天堂對遊戲的信心。除此之外，任天堂更邀請到樂隊DeepPurple即席示範使用遊戲和真實樂器共同合奏SMOKE ON THE WATER等歌曲，向在場人仕一顯遊戲音色效果的表現。





MARIO KART ADVANCE（暫稱）

RAC／1～4P／對應通訊CABLE／對應MOBILE ADAPTER GB
發售日期：預定夏季
價格：未定
容量：未定
開發度：50%
© 2001 Nintendo
※以上內容及畫面仍屬開發中版本



任天堂







無論有幾多相似的作品出現，《MARIO KART》依然是同類型遊戲中的典範，今次《MARIO KART ADVANCE》(暫稱)亦不例外，除了效果和速度感比SUPER FAMICOM年代的更加出色之外，內容上也更見豐富，加上對應MOBILE ADAPTER GB，大大提昇遊戲的互動性。

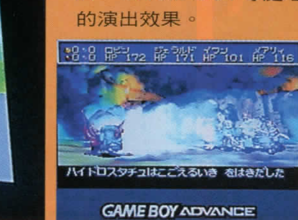
黃金之太陽

CAMELOT／RPG／1～4P／對應通訊CABLE
發售日期：預定5月
價格：未定
容量：未定
開發度：80%
© 2001 Nintendo／CAMELOT



用『GAME BOY ADVANCE最令人期待的RPG』來形容《黃金之太陽》相信一點兒誇張也沒有，遊戲由《SHINING FORCE》系列的製作班底SONIC（並不是SONIC TEAM……）的GAME DESIGN & PRODUCE高橋宏之、高橋秀五兩兄弟負責劇本和戰鬥，除保留了《SHINING FORCE》系列充滿動感的戰鬥場面之外，更利用了GAME BOY ADVANCE尚未見底的立體、半透明、殘像、回轉、ZOOM-IN、ZOOM-OUT等處理能力，營造出別具迫力的演出效果。







SQUARE

每次FINAL FANTASY最新作推出時，SQUARE都會例行地在TGS內大搞宣傳，今次正好是《FINAL FANTASY X》推出前的最後一次TGS，SQUARE亦自然把握這最後機會盡力，設置了70台試玩台供到場人仕試玩，而巨大的電視幕牆上播放的《FF X》宣傳影片，亦是到場人仕必看之作。

除了《FF X》之外，SQUARE還安排了「SAGA」系列監製河津秋敏的最新作《WILD CARD》（WSC遊戲）、承接第一作的好評而推出的《FF II》兩個WSC遊戲的試玩，再加上在主電影幕牆的宣傳片段上，播放著由「前線任務」主要開發人員所製作的WSC用SRPG《BLUE WING BLITZ》畫面，四個展出作品中竟有三個是WSC的，令人感覺到SQUARE對WSC的支持程度似乎比我們想像中的還要高……

總括來說，SQUARE的攤位仍有一定的吸引力，《FF X》始終也是在PS2上推出的首個FF系列作品，其宣傳片的質素亦確實稍勝其他對手，現在就要看到正式推出的時候，能否再一次為大家帶來驚喜了。



■大家不要以為SQUARE的賣物攤位怎麼只得小貓兩三隻的顧客，其實是因為主要商品最就被搶購一空了，剩下那些近千元的頸鍊，可不是每個人也會肯付錢買的……



■排隊看SQUARE宣傳片段是參觀TGS的指定動作之一，這次有首度公開的《FF X》畫面，吸引力自然更大了。



■WSC版的《FF II》也會推出一個連主機的特別版，那麼那些上集已買了特別版的人應該怎辦好呢？



■繼上次《FF IX》飲可樂送公仔反應不俗後，今次SQUARE再度合作，4月底開始會有《FF X》公仔隨可口可樂附送，相信香港會有人返水貨掛？

注目作品

FINAL FANTASY X

PS2／RPG／1P
發售日期：2001年7月
價格：未定
記憶：未定

※內容及畫面仍屬於開發中的版本

相信不用多說，大家亦會知道FF系列已經並非是第一次以接近真人比例來製作，但之前兩次（FF VII、FF VIII）由於主機的機能有限，除了在播片時可以有較理想表現外，平常遊戲畫面中的人物外觀簡直是慘不忍睹，這次換了在PS2推出，這個問題終於算是有了解決的機會，會場內設置的試玩台共有兩段遊戲可供試玩，第一段是主要可讓大家體驗遊戲中的水中戰鬥，而第二段則可體驗到一場有較多同伴參與的戰鬥，雖然間中仍會見到少許爆多邊型的情況，但整體上已能夠實現「即時運算」，較遺憾是初時SQUARE重點宣傳的「水中戰鬥」似乎沒有想像般特別，人物除了在離開水面的一刻有少許水花效果外，平常在水中移動就像在宇宙中飄浮般，希望正式推出時會有較佳的效果吧。

今集另一個特色——FF系列的首次「配音」出來的效果亦不錯，相信有了配音的協助，會令玩者更易投入到遊戲世界之中。



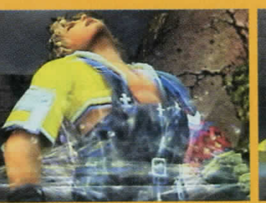
遊戲宣傳片段精華






遊戲試玩畫面










NAMCO

是次遊戲展中，比較起其他遊戲社，NAMCO沒有太多大型活動或是找來名星助陣。展區內，NAMCO純粹以旗下遊戲作招徠，但仍成功吸引大量機迷駐足展區，欣賞神秘公布的新遊戲「Xeno Saga」與各遊戲的宣傳片及示範畫面。

還有，在試玩區內，玩家們爭相試玩「ACE COMBAT 04 shattered skies」與各個遊戲。展區內人山人海，簡直熱情澎湃！



試玩《ACE COMBAT 04 shattered skies》

NAMCO的展區內，遊戲試玩區最受玩家歡迎。當中，萬眾期待的空戰遊戲「AC 4」果然沒有令人失望，單單是那示範短片，已教人驚訝NAMCO製作遊戲的技術。於會場試玩後，雖然發覺遊戲模式與操控與「AC 3」無大分別，但畫面方面簡直毫無瑕疵，無論背景、戰機造型與動作和爆炸產生的視覺效果，就像電視節目的紀錄片一樣，完全發揮PS 2機能，將電視遊戲帶到一個新次元。

AC DANCE

在宣傳用的大營幕上，每隔一定時間播放ACE COMBAT的宣傳片，途中有音樂奏起，該段時間，NACMO的宣傳女郎（平時她們是很少在會場內出現的）會在展區的高台上大跳ACE COMBAT DANCE（AC DANCE），十分精采，每每吸引一大班途人圍觀（當中以男性居多……）。



神秘遊戲 Xeno Saga

NACMO大營幕上，還有一段突如其來的神秘宣傳片。片中首先以一本聖經作為背景，表現著一份神秘的氣氛。然後，畫面出現Xeno Saga這一個遊戲標題。看來，那是NACMO禮聘舊Square遊戲Xenogears一伙製作人員、傳說中全力製作的遊戲。想起當年Xenogears的出色，實在叫玩家拭目以待Xeno Saga的推出。



《風之古洛羅亞》攻勢

為迎接即將在未來推出的GBA版新一集「風之古洛羅亞」《～夢中帝國～》，今次NAMCO也順勢為這系列宣傳及促銷，試玩區內設有《風之古洛羅亞～夢中帝國～》試玩版、與及「風之古洛羅亞2～世界欲忘記的事～」的遊戲台。

展區內兩個行列中，間中可見小朋友們強拉著家長們上前試玩，《風之古洛羅亞》實在深受男女老幼歡迎。

有時候，《古洛羅亞》還親身走到會場，主動邀請入場人仕試玩遊戲。技癢時，他甚至會表演一下身手，拿起手掣跟各位示範遊戲，十分有趣。



《Mr. Driller》也到訪會場！

不為《風之古洛羅亞》專美。展區內，Mr. Driller的「Holy」也走到試玩區，跟各位玩家見見面，指導各位遊戲的玩法。而事實上，WSC版的《Mr. Driller》與GBA版的《Mr. Driller 2》也有不少捧場客。

風之古洛羅亞與Mr. Driller的繃繃跳遊戲展

會場中，「古洛羅亞」與「Holy」一度在供入場人仕托管小孩子的「Kids Corner」裡表演，與各位小朋友同樂。

雖然表演只有短短15分鐘，不過小朋友們看到三位可愛的角色，都不其然真情流露，露出天真無邪的笑容，表演遊戲內與角色們打成一片，玩得不亦樂乎。





最後，小朋友們還可得到印有「古洛羅亞」樣子的紙製回力標。

其他試玩遊戲

另外，試玩區內，玩家也可以試玩到PS即將推出的兩個遊戲—「Time Crisis Project Titan」與「World Stadium 5」。



注目主題

遊戲

Xeno Saga

ACE COMBAT 04 shattered skies

風之古洛羅亞～夢中帝國～

表演

風之古洛羅亞與Mr. Driller的繃繃跳遊戲展

AC DANCE

出展主題遊戲一覽

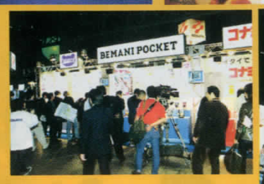
PS 2 遊戲	遊戲類型
ACE COMBAT 04 shattered skies	SHT
風之古洛羅亞2～世界欲忘記的事～	ACT
PS 遊戲	**遊戲類型**
Time Crisis Project Titan	SHT
World Stadium 5	SLG
WonderSwan Color	**遊戲類型**
Mr. Driller	ACT
Game Boy Advanced	**遊戲類型**
Mr. Driller 2	ACT
風之古洛羅亞～夢中帝國～	ACT

KONAMI

TOKYO GAME SHOW











KONAMI雖然以展出作品（包括KONAMI代表展出的的遊戲）和EVENT冠絕全場，不過一數到重頭作品又實在少之有少，除了《METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY》兩段全新的短片之外，《心跳回憶3》更只是展出了部份開發中的插畫，而且全部禁止攝影，反而遊戲的關連商品和遊戲以外的副產品則多不勝數，背後動機令人百思不得其解。



◆《beatmania打打打!!》CONTEST實況

◆既然有《新世紀・勇者大戰》，又怎會少得《勇者王GAOGAIGAR FINAL》的獅子王凱？

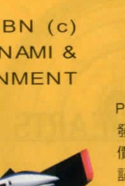
注目作品

新世紀・勇者大戰



PlayStation 2 / TAKARA、KCEJ / SRPG / 1P / MEM
發售日期：未定
價格：未定
記憶：未定

※以上內容及畫面仍然屬於開發中的版本

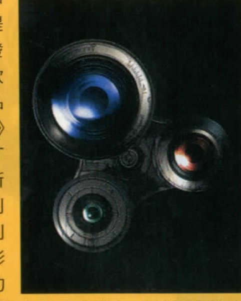




PROJECT VOTOMS

PlayStation 2 / TAKARA、KCEJ / ACT / 1P / MEM
發售日期：未定
價格：未定
記憶：未定

KONAMI和TAKARA宣布業務提攜後，首度合作開發的，正是兩款PlayStation 2作品《新世紀・勇者大戰》及《PROJECT VOTOMS》，其中《新世紀・勇者大戰》利用了動畫《勇者》系列的故事串聯而成，形式上與TAKARA的《BRAVE SAGA》系列十分之相似，不過開發方面則由KONAMI KCEJ操刀，所以在質素方面已經有了一定的保証。至於《PROJECT VOTOMS》，顧名思義，是以動畫《裝甲騎兵VOTOMS》為題材，但暫時仍未有任何實際的資料公開，所以有理由相信形式也和TAKARA的《裝甲騎兵VOTOMS》系列類同。



Castlevania Chronicle 惡魔城年代記

惡魔城ドラキュラ

惡魔城年代記 惡魔城DRACULA

PlayStation / KCET / ACT / 1P / MEM
發售日期：預定2001年
價格：未定
記憶：1 BLOCK

既然移植得十五年前日本電腦X68000的《惡魔城DRACULA》上PlayStation，《惡魔城年代記 惡魔城DRACULA》就絕非一般『完全移植』那麼簡單！除了加入由小島文美的設定為藍本的「ARRANGE MODE」之外，操作方法亦會有更進一步的改良，加入下鞭攻擊和修正跳躍軌跡等原來缺少的動作，所以完全可以視為一個全新的作品看待，問題只是會不會再度延期罷了……





願者上釣網上娛樂

Virtual Angel Fan
http://www.virtual-angelfan.com

ANIMACITY
http://www.animacity.com

在今次KONAMI九曲十三彎的會場內，有著兩個較為特別的攤位——Virtual Angel Fan及ANIMACITY，這些都是連接互聯網的服務，前者是一個育成虛擬偶像的遊戲、後者則是育成虛擬小狗，還可以儲錢建自己的房子、替小狗買各式各樣的玩意，然而兩者都是以收費為前提的服務，前者每看一段新的CG動畫要收100日圓，後者則要每月300日圓才能使用全部服務。到底現時日本的網上用戶是否已經到達可接受這種收費的地步呢？相信KONAMI這次的嘗試會成為日後其他廠商一個重要的參考指標。







BANDAI&ARUZ



ARUZE

揚言全力在PlayStation 2上大展拳腳的ARUZE，果然並非空口說白話，今次TOKYO GAME SHOW除繼續將老本行彈珠機和老虎機登堂入室（家庭用遊戲）之外，由前SQUARE員工自立門戶的子公司SACNOTH的另類角色扮演遊戲《SHADOW HEARTS》更可謂今年ARUZE的重頭作品，除設置了近二十部試遊台供入場人仕體驗之外，更大派收錄遊戲精彩片段的DVD，何解ARUZE在日漸萎縮的TOKYO GAME SHOW中依然面不改容、大破慳囊？無他，因為ARUZE能否在PlayStation 2以至家庭用遊戲市場上佔一席位，相信也全賴《SHADOW HEARTS》這一仗！





注目作品

SHADOW HEARTS

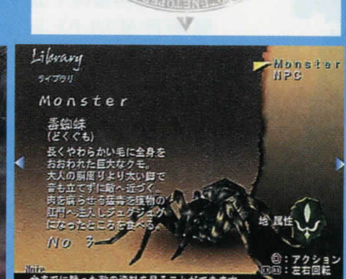
PlayStation 2 / SACNOTH / RPG / 1P / MEM
發售日期：預定6月28日
價格：未定
容量：DVD-ROM
記憶：未定

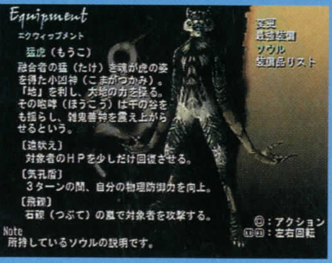
※以上內容及畫面仍然屬於開發中的版本



能夠稱得上為另類角色扮演遊戲，究竟遊戲有幾「另類」？遊戲最另類的地方，就是採用了一套名為「JUDGEMENT SYSTEM」，顧名思義，即是任何需要選擇的情況下，也必須利用輪盤決定成功或者失敗，越接近要求、效果也越大，相反，與要求相差十萬八千里的，則會承受反效果，嚴重的話更可能會有生命危險，說穿了只不過是一個以目押為基礎的賭博RPG，實在與從事大型賭博機體的ARUZE作風不謀而合。







SNK VS. CAPCOM 激突CARD FIGHTERS 2（暫稱）

NEO GEO POCKET Color / SNK / TAB / 1～2P / 對應通訊CABLE
發售日期：未定
價格：未定
容量：未定

ILLUSTRATION 監修・製作協力：SNK



餓狼MARK OF THE WOLVES

Dreamcast / FIG / 1P～2P / MEMORY BACK UP / 對應PURU PURU PACK / 對應ARCADE STICK
發售日期：未定
價格：未定

比起ARUZE兩款預定二零零二年才於PlayStation 2上推出的《WAR JUDGEMENT》（暫稱）和《SPLICER》，SNK的《SNK VS. CAPCOM 激突CARD FIGHTERS 2》（暫稱）和《餓狼MARK OF THE WOLVES》就明顯更有吸引力，兩款作品同樣預計在今年的夏季推出，各位要密切留意！



GIRL

TOKYO GAME SHOW



◆好厲害啊！



◆好大班會閃的靚女呀！無錯，她們便是NAMCO的宣傳姐姐。



◆SONY的宣傳姐姐，樣貌真是不錯。



◆《GUILTY GEAR X》中的阿MAY。



◆《GUILTY GEAR X》的JOHNNY，嘩！佢都好性感呀！



◆有個咁靚的姐姐仔走來宣傳新GAME，你又怎會抗拒呢，你話係唔先！



◆身為X-BOX的宣傳姐姐，除了樣靚外，身材都很好。



◆好金呀！



◆好性感啊！小心冷親呀！



◆《遊戲王》大合照，你睇下遊戲個頭，係唔係好有誠意



◆嘩！她便是BANDAI的宣傳的姐姐，小弟認為她是全場最高質素的一位。



◆她們給我好涼快的感覺啊！



◆好型的林克。



◆好大隻TORO貓呀！



GUNDAM BATTLE ONLINE
ガンダム バトル オンライン

今次同你玩即時戰略！

在DC上，繼《Hundred Swords》後，另一款以即時戰略為賣點的遊戲《Gundam Battle Online》亦快將推出，而遊戲更能上網進行多人對戰，我們便利用今次的體驗版為大家詳細地介紹一下吧！



Text by 亮









◆在遊戲中玩者是可以自已設計隊章的。



◆傳說的機動戰士——GUNDAM。

PART.1 戰前準備

遊戲一開始，玩者首先選擇所控制的軍隊，聯邦或自護，跟著便可將已方的十二個成員分成不同的類型，分別有射擊型、白兵型、狙擊型和對艦戰等。之後便觀看他們的各人的能力，並可為他們作能力改變、改名、選擇新面孔和改變隊名。

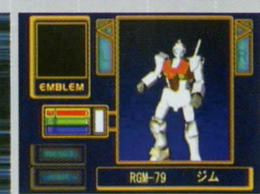
接著便會看到部隊編成、轉變MS顏色、部隊章設定等選項。我們先看看部隊編成，在內裏分為部隊設定和陣形設定。顧名思義，部隊設定便是為已方部隊作出調動，例如可改變駕駛員的SKILL、所乘坐的MS等，而每一小隊一共有三部MS。此外，陣形設定便是改變MS和戰艦的作戰陣形。轉變MS顏色便是自行為MS改變顏色。最後，部隊章設定便是讀取在OPTION中，自己所繪製的隊章。當一切準備就緒後便可進行戰鬥。











PART.2 戰鬥

由於遊戲是即時戰略的關係，所以無論玩者作出任何的行動都不能阻止時間流走，當右上方的時間完結時，便代表了該場戰鬥已經完結，而勝負將會由左上方的分數來彌定。所以，以最有限的時間作出最有效的行動便成為了勝負的關鍵，再者，熟習每一個ICON的用途亦十分重要。



◆自護的高性能MS——綠勇士。

MS用ICON一覽

- 移動中：向目標移動中
- 待機中：等待玩者的指示
- 氣絕：被敵人擊退，並進入暈眩狀態，在短暫段時間內不能輸入命令
- 大破：被敵人擊倒，不能輸入命令
- 與MS戰鬥中：與敵方的MS進行戰鬥中
- 與敵戰艦戰鬥中：與敵方的戰艦進行戰鬥中
- 射擊：『SKILL ICON』射擊使用中
- 狙擊：『SKILL ICON』狙擊使用中
- 白兵：『SKILL ICON』白兵使用中
- 離脫：『SKILL ICON』離脫使用中
- 移動：『SKILL ICON』移動使用中
- 交代：『SKILL ICON』交代使用中

戰艦用ICON一覽

- 通常移動：戰艦之移動狀態
- 攻擊移動：戰艦之移動狀態
- 回避移動：戰艦之移動狀態
- 與MS戰鬥中：戰艦與與敵方的MS進行戰鬥中

在戰鬥中，MS和戰艦的一切行動都是由玩者控制。當大家選擇MS後，並打開COMMAND（コマンド）的選單時便可看到目標、援護、SKILL（スキル）和任務四種，而當選擇戰艦的COMMAND 選單時便會出現攻擊、軌跡和目標三種。

MS 的 COMMAND 選單用途一覽

【目標】：命令MS 向著目標移動，這時便可選定該MS 的任務，若移動中遇到敵方MS 。

【援護】：若已方MS與敵人作出戰鬥時，便可選擇此指令來作出協助，當中更有近距離和遠距離之分。

【SKILL】：使用 SKILL ，詳情可參考下表。

【任務】：可選擇的任務共有三種，分別是攻擊敵方MS（ファイター）、攻擊敵方戰艦（アタッカー）、保護戰艦（ディフェンダー）。



MS 的 COMMAND 畫面



1【名稱】：機體名稱
2【ICON】：表示機體現在的行動
3【MR】：駕駛員的士氣值
4【HP】：機體的體力值
5【戰鬥力】：只要數值比敵人高，SKILL 便會發動，並給予敵人傷害。

戰艦的COMMAND 選單用途一覽

【攻擊】：有對空砲和主砲兩種，對空砲雖然命中率高，但Damage 會較低；而主砲則相反，命中率低，但Damage 高。

※當 COMMAND 選單中的【攻擊】關閉後，是可對旗下的MS 作出命令。

【軌跡】：可分為有三種……

通常TYPE（通常タイプ）：各駕駛員的士氣值的回復速度普通，戰艦的防禦力沒有變化。

攻擊TYPE（攻擊タイプ）：各駕駛員的士氣值的回復速度增加，戰艦的防禦力下降。

回避TYPE（回避タイプ）：各駕駛員的士氣值的回復速度下降，戰艦的防禦力增加。

※【軌跡】這個選項是共是通的，即是說只要其中一艘戰艦中改變，其他亦會得到同樣的效果。

【目標】：三人以上對戰時使用。

戰艦的COMMAND 畫面



1【名稱】：機體名稱
2【ICON】：表示機體現在的行動
3【DF】：戰艦的防守能力，功效和士氣值相同
4【HP】：機體的體力值
5【戰鬥力】：只要數值比敵人高，SKILL 便會發動，並給予敵人傷害。

只要在打開COMMAND 選單的SKILL 一項，便可看到一些指令，其主要的用途可分為兩種。

攻擊系 SKILL

【射擊】：利用射擊兵器向敵人作出攻擊，若敵人使用【狙擊】會無效化。
【白兵】：與敵人作出埋身戰，若敵人使用【射擊】會無效化。
【狙擊】：利用射擊兵器向敵人作出狙擊，若敵人使用【白兵】無效化。

輔助系 SKILL

【離脫】：立即脫離自已所乘坐的MS ，若成功的話，敵方的MS 在短時間內行動不能和扣去20 點士氣。
【交代】：與距離最近的已方MS 交替位置。
【移動】：MS 的移動速度立即提升。









網上對戰！

雖然是體驗版，但已經可以作出網上對戰，對戰的形式有兩種，分別是RAMDOM BATTLE 和FREE BATTLE，RAMDOM BATTLE 便是隨機抽取一個網友作出對戰；FREE BATTLE 便是作出多人對戰，而最多是可以四名玩者一同對戰，小弟當然不會放過這次機會，立即與其他網友決一高下，看來他們已經非常熟悉遊戲的一切，而結果當然是……





◆其他網友真是非常厲害，不費吹灰之力便將小弟擊倒……

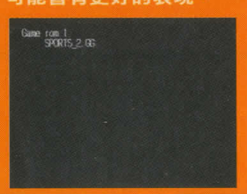



GAME GEAR EMULATOR

繼SUPER FAMICOM、MEGA DRIVE、NEO GEO POCKET Color幾款Dreamcast用的模擬器(EMULATOR)流入市面之後，最近又出現一款可以在Dreamcast上執行GAME GEAR軟件的模擬器，雖然這款模擬器暫時仍然屬於一個非常初步的階段，不過已經能夠執行絕大部份的遊戲，至於效果如何呢？我們《GAMEPLAYERS DC》編輯部立即為各位測試一下……

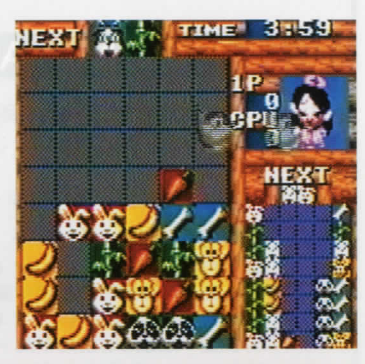
測試結果

正如之前所講，由於這款模擬器仍然屬於開發階段，尚欠部份後期製作，所以莫說解碼方面，就連一個方便用戶找尋遊戲的完善目錄也欠奉，而且在測試期間，我們還發現有少量遊戲仍未能夠完全兼容，幸好流暢程度基本上與原版沒有任何分別，相信正式完成開發時可能會有更好的表現。









經典再現

至於這款模擬器另一個最出色的地方，就是能夠執行GAME GEAR絕大部份的遊戲，其中更不乏GAME GEAR中最經典的作品，不知道大家又記得幾多？





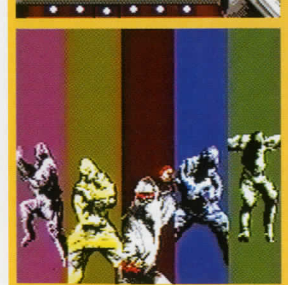




《The GG忍》系列

以忍者為題材的作品，MEGA DRIVE有《THE SUPER忍》和《Shadow Dance影之舞》，而GAME GEAR則有《The GG忍》！雖然《The GG忍》的成績確實未能與兩位前輩相提並論，不過論GAME GEAR中的動作遊戲，《The GG忍》敢認第二，相信也沒有其他作品敢認第一。





◆《The GG忍》





◆《The GG忍2》

《LUNAR》系列

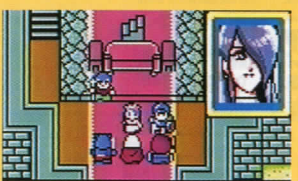
MEGA CD最受歡迎的RPG《LUNAR》系列的外傳，雖然與正傳的關係十分之薄弱，不過依然無損作品的遊戲性，而且首創加入育成元素，令到遊戲的內容更加豐富，後來更改編成為SEGA SATURN作品《魔法學園LUNAR》。



◆《LUNAR - 散步學園 -》

《SHINING FORCE 外伝》系列

MEGA DRIVE SRPG名作《SHINING FORCE》的外傳三部曲，雖然效果明顯與MEGA DRIVE版本還有一段距離，不過仍然保留了《SHINING FORCE》充滿動感的戰鬥場面，是GAME GEAR以至手提遊戲中不可多得的作品，單是遊戲倒行逆施至MEGA DRIVE CD上這點已經可見一斑。





◆《SHINING FORCE外伝 遠征・往邪神之國》





◆《SHINING FORCE 外伝II 邪神之覺醒》



◆《SHINING FORCE 外伝 ～ FINAL CONFLICT ～》

《PHANTASY STAR》系列





◆《PHANTASY STAR ADVENTURE》

MEGA DRIVE RPG名作之一《PHANTASY STAR》系列的外傳，由於機能所限，所以形式也演變成為AVG和DUNGEON RPG。





◆《PHANTASY STAR 外伝》

《SONIC》系列

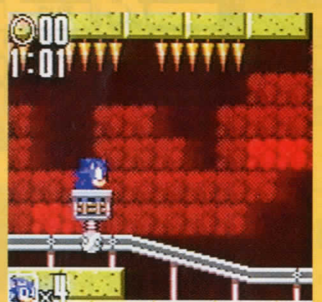
SEGA（SONIC TEAM）的招牌作《SONIC》，來到GAME GEAR後，既推出過移植版本（《SONIC THE HEDGEHOG》系列），也推出過全新製作（《SONIC & TAILS》系列、《TAILS ADVENTURE》、《TAILS 之SKY PATROL》）和其他類型的版本（《SONIC DRIFT》系列、《SONIC LABYRINTH》），而且產量比原產地MEGA DRIVE或任何一部機種還要多，實在令人匪夷所思。

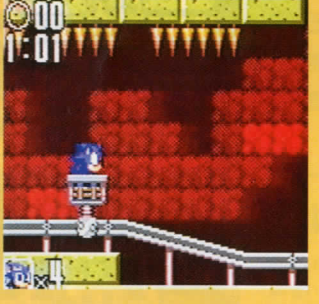




◆《SONIC THE HEDGEHOG》





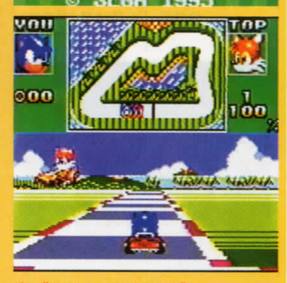


◆《SONIC THE HEDGEHOG 2》



◆《SONIC LABYRINTH》





◆《SONIC DRIFT 2》

《NAZOPUYO》系列

《PUYO PUYO》於GAME GEAR上的原創續篇，雖然遊戲同樣由亞露露擔演主角，不過形式則由對戰PUZZLE演變成為解謎PUZZLE，其中更可以自製個人的難題，遊戲性方面絕對不比《PUYO PUYO》系列有所遜色。





◆《NAZOPUYO ～ 亞露露之悲鳴 ～》

《魔導物語》系列

改編自私人電腦的DUNGEON RPG《魔導物語》系列，一共推出過《魔導物語I ～ 三顆魔導球 ～》、《魔導物語II ～ 亞露露的十六歲 ～》、《魔導物語III ～ 究極女王様 ～》、《魔導物語A ～ 心跳VACATION ～》四章，全部由《PUYO PUYO》中最受歡迎的魔導師「亞露露」領銜主演，其中GAME GEAR版更加入了故事分支的系統，令到遊戲的完成度比原版更有過之而無不及。



◆《魔導物語I ～ 三顆魔導球 ～》







◆《魔導物語II ～ 亞露露的十六歲 ～》



BATTLE BEASTER

唔識講＝無得玩？



GAME DATA

發售商	STUDIO WONDER EFFECT
售價	5800 日圓
容量	GD-ROM
記憶	23 BLOCKS
發售日	3月15日（發售中）

DC/SLG/1~2P／對應VISIUAL MEMORY BACK UP／對應VGA BOX／對應Mic Device

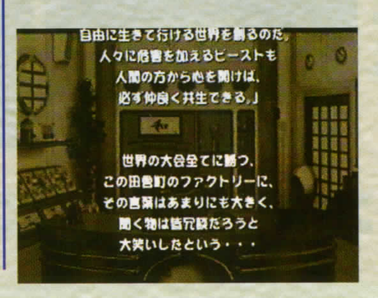
TEXT：亮

鳴謝：綿羊大王（借出一把非常動聽的聲音）、KOTARO、阿金（借出肉體供小弟訓練）

在之前的GPDC中已經介紹過這個需要用Mic Device來操控自已的寵物作出行動的遊戲，雖然遊戲推出不久，但遊戲廠商已經公佈會推出續篇。但當務之急，當然是要看看此遊戲的基本玩法啦！

BACKGROUND

簡單來說，未來的地球是由四個大陸所組成，在那時誕生了一種叫「Metal Beast」的寵物，各Tamer（馴獸師）為了爭取「Beast Master」這個稱號，便努力地訓練Metal Beast並互相對戰。除此之外，由四個大陸所舉辦的「Battle Beast Star」大賽亦快將展開……而故事的主人翁為了實行對祖父所許下的承諾，便積極備戰參加「Battle Beast Star」大賽。



CHECK.1

要小心使錢！

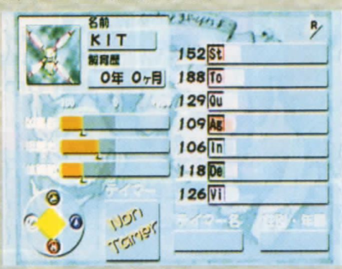




在遊戲中，玩者擁有一間工場，而工場的主要用途便是用來培養和訓練Beast，並參加比賽。但要留意的是，玩者除了要訓練Beast外，更要適當地運用金錢，因為無論是飼養Beast、經營工場和聘請馴獸師都是需要金錢的，若胡亂地揮霍，到了最後只會有破產的份兒。另外，遊戲一開始時便會有一隻Beast供玩者使用，而玩者有機會得到的Beast可能是リーウ（玄武）、イーチョ（白虎）、モミユン（朱雀）、フーシャ（青龍）。其能力如下：

リーウ（玄武）

Vi和To值非常優秀，而Ag值亦算不錯，是土屬性。體力和防禦力高，所以並不易被敵人打敗。



イーチョ（白虎）

Ag和Vi值都相當高，是風屬性。由於機動性高，故此對手很難才可打中牠，而持久戰更是牠的強項。



モミユン（朱雀）

St和Ag值很高，是火屬性。防禦力高，而牠更是昆蟲類Beast的剋星，在這四隻Beast之中，朱雀的鬥能力是最為優秀。



フーシャ（青龍）

由於In值很高，所以擅長以魔法攻擊對手。除此之外，牠更有值得信賴的特殊能力。但要注意青龍的整體能力並不平均，所以有著一定的弱點。



各能力值解說

St	力量度
To	強橫度
Qu	速度
Ag	敏捷度
In	智力度
De	技巧
Vi	生命力

CHECK.2

Beast的壽命只兩年？

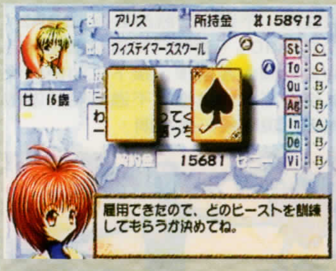
Beast的壽命一般只有兩年，這段時間便是在購入的1年半至3年。過了兩年後便會引退，在這段期間，玩者可盡量提升牠的能力，所以要若要挑戰強敵的話便要在這段時間了。不過，話雖如此，只要玩者有足夠的金錢，是可不斷購入新Beast的，所以不用擔心會有不夠Beast使用的情況出現。但至於怎樣才出培養出一隻最強的Beast，大家便可參考下文。



CHECK.3

育成時要注意的地方！

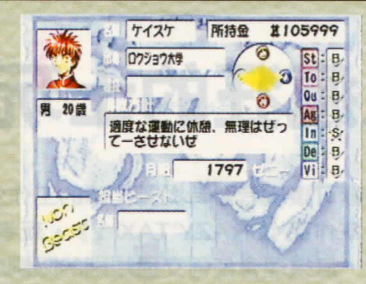
其實所謂育成部份，就是要怎樣才可聘請一位最好的馴獸師來訓練Beast。當到達挑選馴獸師的畫面，玩者便可作出選擇，而聘請多少個便因玩者的金錢而定。但是，某些較強的馴獸師是要達成一些條件才可聘請他，而條件就是和他玩撲克牌，玩法十分簡單，只要玩者能夠從特定數量的撲克牌中成功抽取葵扇標誌的一張便可，相反，若抽到的是JOKER便表示失敗。





馴獸師的能力值

在馴獸師的能力值畫面中，左下方的方格是表示人氣度，右方的便是能力值，若在能力值中S越多，便表示他的能力越高。此外，就連馴獸師的特殊能力亦會有所顯示，當然各馴獸師的特殊能力會有所不同。所以玩者可因應自已的需要從而作出挑選。



CHECK.4

要登記了才可出戰！

為了令工場繼續經營下去，玩者便要參加比賽，若一旦勝出，便可得到一筆可觀的獎金。而參加比賽的方法十分簡單，只要玩者向MIKI（她的主要任務便是為參賽者作出登記）預先作出登記便可。



CHECK.5

戰鬥！

在遊戲中戰鬥是扮演一個十分重要的角色。大家都應該知道，在戰鬥中，Beast的任何行動都是透過玩者的說話來操控，而所有的招式的名稱都可預先在Beast的能力畫面中得知，無論是ABILITY或者是所有COMMAND都一目瞭然，故此在戰鬥前預先作先作出熟習是十分重要的。不過，若對日文不太靈光的話（如筆者）都是沒有太大幫助。所以，若果不能流暢地說出日文的話，根本是不能感受到遊戲的真正樂趣的。

ダッシュ	バックダッシュ	ファイター A	ファイター B
アタッカー A	アタッカー B	ストライカー A	ストライカー B
スナイパー A	スナイパー B	連続攻撃	超必殺技
ファイヤ	アイス	エアスラッシュ	グレイブ
ゲイザー	ブリザード	ライトニング	クエイク
加速	カウンター	バーサーク	メタルボディ
ポイズン	シェイド	[illegible]	挑発
リフレクト	魔法封じ	リカバー	リジェネ
気合溜め	気功撃	[illegible]	悟り

れい	
しょうりゅうじん	
さんくうは	
いずなおとし	はっくしょん

CHECK.6

作戰策略！

當進入戰鬥時，玩者可因應不同的情況而運用策略，可供選擇的策略共有四種，分別是：小心呀！（きをつけて！）；要冷靜一點！（おちついて！）；盡情去戰鬥吧！（いっきにいけ！）；不要輸呀！（まけるたな！）。

CHECK.7

到底在甚麼時候說出必殺技的名字呢？

當玩者所操控的Beast的頭頂上出現「？」時便是說出招名的好時機，而當Beast的頭頂上出現「！」時Beast便會使出剛才玩者所輸入的必殺技。



CHECK.8

怎樣才會轉變招式呢？

在戰鬥的畫面中，可使出的招式是會因與對手距離的長短而有所改變的，而距離的長短可從下方的距離計中得知。另外，玩者每次使出必殺技後，在HP下方的能源計便會被扣去，扣去的多少就視乎招式而定。當然，越強的招式，招名便會越長，所扣去的能源亦會越多，從而增加使出的難度。





◆阿KIM，『易茄』……（←即日文的いけ，是前進的意思）

CHECK.9

四個大陸！

如上文所述，在遊戲的世界中是由四個大陸所組成的。他們分別是，魯古（リョク）、奧羅（ウーロン）、美羅杜尼亞（ミルトリア）、嘉・菲（カ・フィ）。玩者要首先要制霸了魯古這個大陸才可到另一個大陸作出挑戰，當然對手是會越來越強，所以玩者絕對不能大意。



◆噢！阿KIT被打敗了……

CHECK.10

SAYU的衣裳！

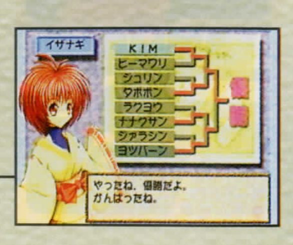
SAYU是誰？她便是玩者的助手，紅色頭髮那個呢！大家有否留意得到，她是會因應不同的時間穿著不同的衣服，當制霸了魯古後，她會以浴衣的裝束示人；當制霸奧羅後會以教徒的裝束示人；而制霸後美羅杜尼亞便會以魔女的裝束示人。



CHECK.11

體驗版與完成版的分別！

在體驗版中所有缺點都得到大幅度的改善，起碼「窒」機這個情況已經甚少出現。而且Mic Device的感應力亦算相當不俗，比起體驗版都不知好了多少倍，再加上其更獨特的玩法，有興趣的朋友絕對要試一試。





瘋狂的士玩轉紐約市！

TEXT: AINHO

一套可讓玩者暫時拋開忙碌的工作生活，盡情地感受刺激、瘋狂的賽車作品《CRAZY TAXI 2》，玩者可以駕駛著性能經過改裝之的士，無須理會任何交通規則的限制底下，在繁華的紐約市上不斷左穿右插、橫衝直撞，將可愛的乘客送往目的地。最近SEGA方面，除了公佈此作的發售日期定於5月31日外、更公開一些遊戲的最新資料，包括兩個新版圖的結構和「團體客」，所以當然第一時間馬上再為大家報導喇！



GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商 / 製造商	SEGA
遊戲類型	RAC
發售日期	5月31日
售價	5800日圓
容量	GD ROM

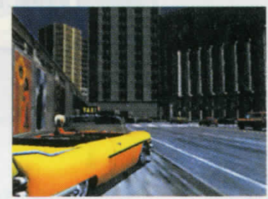
對應周邊：VGA BOX、震動Pack、專用軟盤



新版圖・新感覺！

今集中將會加入的新版圖終於得到明朗化，分別是「AROUND APPLE」和「SMALL APPLE」。「AROUND APPLE」是仿照現實中廣大的紐約市設計而成的版圖，當中更有不少名勝場所出現，如位於華爾街的証券交易所、大型室外運動場等。這個林立著多座低建築物的北部地區，由一條宏偉的吊橋連接另一面的郊野地區，故此版的地形並不是非常複雜，適合初玩者熟習遊戲之用，而遊戲的開始地點，就位於大會堂前。至於「SMALL APPLE」，則是以高樓大廈並重的紐約市中心區內的曼哈頓，各種豐富的景物隨處可見，主要由直路和多個轉角位構成，故難易度比「AROUND APPLE」為高。






新技之一「CRAZY HOP」

今集中加入的新元素之一，可說是這個新動作技「CRAZY HOP」。有了這個系統，玩者除了可在建築物與建築物之間飛越之外，更可在路面上避開突然出現的阻礙物，例如左面的連環圖中所看到飛躍突然駛近的巴士，用途可算是非常廣泛，這些都是現實中無法見得到的驚險、誇張場面。至於前作中大受歡迎的迷你遊戲模式「CRAZY BOX」，今集中同樣收錄在內，不過今次就改名為「CRAZY PYRAMID」。暫時只知道遊戲開始時共有五個內容選擇，接下來的便好像以金字塔形式推進，不過具體的遊戲內容，現階段仍然不明。

「團體客」登場！

今作中首次登場的「團體客」，乘車人數由2至4人不等，而人數會於乘客的頭上和顏色作為顯示之目的地，玩者需將全員逐一送往指定的目的地，才可以得到全數的車資。換言之，雖然可得到一筆不錯的車資，但是失敗的話，不單得不到任何車資，更同時浪費很多時間，所以玩者要接載這些「團體客」，就需對版圖有相當的熟識。



"ROCKABILLY"


"STREET PERFORMERS"
"AFLO"
"CHEER LEADERS"



一次過可滿足十二種挑戰？



GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商 / 製造商	SEGA
遊戲類型	SPT
發售日期	4月12日
售價	5800 日圓
容量	GD ROM
記憶	7 BLOCKS

1-2P / 震動Pack 、 Arcade Stick

TEXT: AINHO

遊戲界發展一日千里，以現實運動為題材的遊戲，已並非甚麼特別的事，但集多種運動項目於一身的作品，你又試過沒呢？以下即將為大家介紹的作品，就是SEGA早前以NAOMI基板開發的業務用遊戲《SPORTS JAM》，現在終於順理成章移植往Dreamcast上！本作裡面一共集合了十二種不同的運動項目，每種也製作得十分迫真細緻，絕不馬虎，而玩法和操作雖則簡單，但卻有一定的難度，玩者需要達到指定的目標才可以過版。喜歡運動類型遊戲的你，便千萬不要錯過！





將熱鬧的氣氛帶進閣下家中！

《SPORTS JAM》是一款劃時代，新感覺的集多種運動項目於一身之作品，以趣味性豐富、操作簡單為賣點之一，只需運用方向掣及兩個按鈕，便可挑戰八種世界上最有名氣的運動，共十二項競技遊戲，而且提供二人同時進行對戰的可能，令比賽的熱鬧和緊張氣氛倍增不少。今次家用版除了忠實移植街機版外，當然還加入Dreamcast版原創模式及新規則等令人值得期待的新元素，務求令整套作品變得更充實和完美，但遺憾是具體的內容仍有待SEGA官方進一步公佈。

目標就是成為運動殿堂級！

本作遊戲的進行方式，主要由四個版數構成，玩者需要達到指定的目標才可以過版，大部份最基本的都是離不開於有限的時間內，或限定次數來完成遊戲。頭三版玩者也可以於十二種競技項目中，因自已的喜好隨意選擇來挑戰，而到了最後一版的時候，則從剛才經已進行的三種競技中，揀選其中一項再挑戰，目標就是取得豐厚的獎金及運動殿堂級「HALL OF FAME」的稱號！

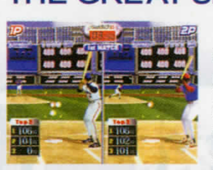
十二種競技全公開！

3 POINTS SHOOT OUT



限時內將籃球投入面前的籃球網來取得三分，而投擲的場所和方向共有五種變化。

THE GREAT SLUGGER



限時內將球擊至遠方的積分牌來取得分數，連打速度越高，擊球的力度便會越強。

TOUCH DOWN DERBY



限時內利用連打，將前方的阻礙物逐一破壞，到最後只要任何一方到達終點便算勝利。

HARDEST SAVE



冰上曲棍球另一種競技遊戲。玩者需要控制著守門員，於限時內阻擋電腦所發出的球射入網中。

NEAR PIN CONTEST



這項以哥爾夫球為題材的競技遊戲，十分考驗玩者的判斷和正確要求，目的就是將球擊至指定的位置。

LONG SHOOT



處理自由球的競技遊戲。於限定次數內，將球射入網中來取得分數；然而入球難度越高，分數便會越高。

COMPUTER RECEIVE



講求集中力的網球競技遊戲。限時內與對手展開對戰，將球擊至指定的目標；失球越少，所得的分數便會逐級上升。

PUCK RALLY



冰上曲棍球的1對1競技遊戲。只要最先將對手背後的幾塊板全部擊落便可取得分數。

DIRECT ACE



以足球為題材的第二種競技遊戲。遊戲目的就是接應電腦所開出的角球並射入網中；按照不同的射入位置，而得到不同的分數。

FASTEST SPAINTER



與對手於賽道上展開單車競逐的挑戰，期間玩者需要注意畫面下方的體力消耗量，只要任何一方首先完成圍繞賽道兩周便算勝利。

PUTTER MATCH



另一種以哥爾夫球為題材的競技遊戲。只要限時內將球成功打入洞內，便可取得分數。

THE KICKER



準確度重視的美式足球競技遊戲。在五次機會中將球拋向遠方的得分杆來取得分數。

令人期待的春天！

遅咲きの桜に 幸せ——見つけた

GAME DATA	
發售商	NEC Interchannel
售價	6800日圓
容量	GD-ROM
記憶	15BLOCK
發售日	3月22日發售定

DC/AVG/1P/對應VISIUAL MEMORY BACK UP/對應VGA BOX/對應Internet

By 亮

大家對廠商SIMS是不是感到較為陌生呢？其實它曾在DC上推出過一個叫《幻朧月夜》的遊戲，而《春雨曜日》便是它的最新作品，不知大家又會否有所期待呢？

春雨曜日

はるさめようび

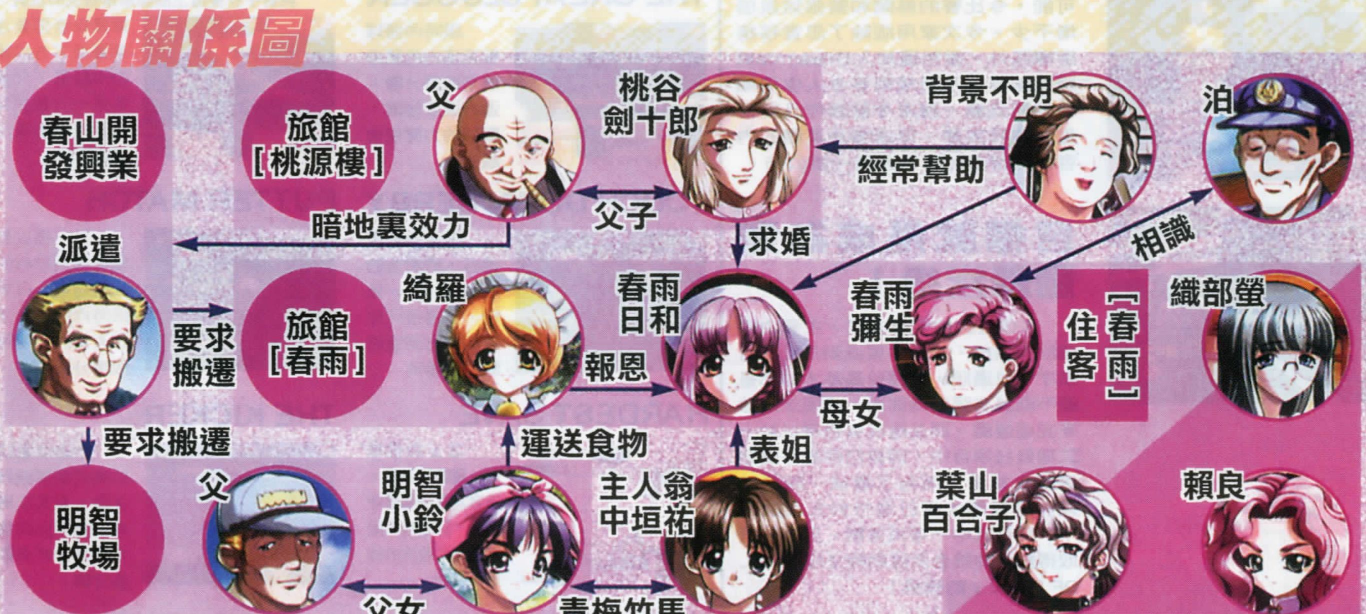
STORY

故事的主人翁——中垣祐，他和普通的年青人一樣，是一個平凡的高校生。畢業後，祐因為失戀而變得意志消沉……就在這時，心情低落的主角接到他姑母的電話，並希望祐能到她所經營的旅館「春雨」作臨時工。祐想：「可藉著工作來減低悲傷的心情，再者，亦有機會和表姐再度見面，都算不錯吧！」就是這樣，祐便到答允了姑母的電話，並踏上這次傷感的旅程……





人物關係圖



登場角色

中垣祐

15歲，中學畢業，本故事的主角。雖然外表給人一種軟弱的感覺，但其實在劍道方面有著一定實力，而且正義感極強。因為答允了姑母而到了旅館「春雨」作臨時工。

春雨日和(はるさめ ひより)(CV:桑島法子)

16歲，高校2年生。祐的表姐，個性善良。由於母親是「春雨」的員工，故此日和為了協助母親，於是便在「春雨」中工作。打理家務絕對是日和的強項，但另一方面，她亦是一名機械白痴。到底日和會否成為祐的戀愛對象呢？





綺羅(きら)(CV:中川亞紀子)

祐剛剛進入「春雨」時便被她招待，年齡不詳，應該是一名中學生，只知道她是「春雨」的員工，口頭禪是「我這樣做全都是為了春雨的！」嗜好是吃天婦羅和發掘！

織部螢(おりべ ほたる)(CV:川澄綾子)



高校2年生，祐在「春雨」作臨時工時所認識的少女，和祐有書信來往。是「春雨」的常客，對祐存有好感。非常文靜，有時甚至會避開別人。有著不可告人的秘密，最大的嗜好是讀書。

明智小鈴(あけち こすず)(CV:雪乃五月)

14歲，性格開朗堅強的她，和父親在「春雨」附近合力經營了一間牧場，名叫「明智牧場」，每天也會運送牛奶和雞蛋到「春雨」。而小鈴和祐從小便已經很好感情，故可說是青梅竹馬的好朋友。



賴良(らいら)(CV:今井由香)



13歲，「春雨」的住客，從衣著可得知她是一個大小姐。亦因如此，她對別人採取高壓的態度，亦而她大小姐性格更令到祐非常吃驚，討厭穿著黑色衣服和沒有條理的人。

葉山百合子(ほやま ゆりこ)(CV:朴 路美)

24歲，職業不明，只知道她是「春雨」的常客，擁有很好的身段，給人一種大家姐的感覺，好像很喜歡祐，但她的弊端是喜歡飲酒，飲醉後更對祐作出越軌的行為。









「春雨」附近的景色

春雨館內





旅館「春雨」，創業200年，給人一種強烈的家庭感覺，所以有很多的客人停留於此，內裏有露天風呂、庭園等，絕對可令人的身心得到充分的休息。

春雨館外



以往是「春雨」其中一個部份，現在卻成為了貨倉，並且是綺羅現在所居住的地方，而周圍的景色亦十分漂亮。

Sun Road商店街



規模雖小，但貨物種類特別，故此成為春山的旅遊勝地，而小鈴的學校亦在附近，所以放學後有很多學生都會在此流連。

牧場



這是小鈴和他父親所開設的牧場，這裏不止景色漂亮，而且每日更出產一些新鮮的奶類食品，更由小鈴每日送往「春雨」呢！

溫泉街



近期興建了一些新型的旅館，故此與「春雨」競爭得相當激烈。



Fish Eyes Wild



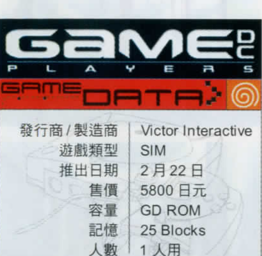
GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商	Victor Interactive
遊戲類型	SIM
推出日期	2月22日
售價	5800日元
容量	GD ROM
記憶	25 Blocks
人數	1人用

對應周邊：震動器，Fishing Controller

by 金

一般人都認為釣魚是退休人仕的空閒玩意，但其實這項運動亦有年青人玩的價值，因為它是一種鬥智、鬥力、鬥耐性和鬥技術的活動，而以上所說的各種需求都全呈現在這隻《Fish Eye Wild》之上。







工具編

要釣到大魚除了需要技術之外，其次便是要有優良的裝備，而在《Fish Eye Wild》之內大家不用為金錢而煩惱，因為這萬惡的東西完全沒有在遊戲內出現，亦無甚麼比賽在賺取分數，大家只是不斷在垂釣的過程中自動得到更優良和多元化的道具，當中有適合不同地方、重量和技術的魚杆、魚絲和魚餌，幫助大家征服各式各樣的場地和魚類。

場地編

在遊戲剛開始時可以釣魚的場地只有「日本の川(溪流)」這片地方，而可釣到的魚類亦比較單調，只要在這地方不斷落 u，取得一定數量的道具和成績後，新的地方便會出現接受挑戰，重複做以上的動作來繼續開發新地域。

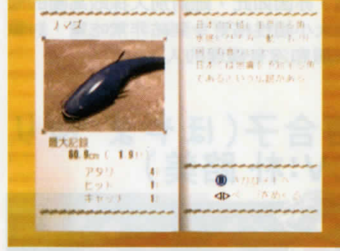


釣魚編

初玩《Fish Eye Wild》的朋友可能會覺得很難才有魚上釣，因為魚兒只會魚餌而不吃，但說穿了竅門其實是一件非常簡單的事，方法是把魚 u放到目的地後，保持慢速地收魚絲，即使視點轉換到水底後仍然保持這動作，不用刻意等待或做特別的動作吸引牠們，只要繼續慢速收絲便會自動上釣，而由於魚兒上釣後沒有任何指示，所以只能自己判斷收魚絲的速度，一般情況下慢慢地收都能成功。而太心急只會導致斷魚絲的收場，但太慢亦有可能會被魚兒擺脫魚 u，這方面需要玩家自己好好地練習。

TIME TRIAL 編

如果覺得經常都只是平淡地釣魚會有點悶的話，大可以到 TIME TRIAL(タイムトライアル)內取一些挑戰的刺激感(亦是唯一刺激)，在這裡可以到各個場地內在限時3分鐘內盡快落 u，之後電腦會因應各位釣到的魚量和最大重量來評分。如果想顯示自己驕人的成績，亦可以選擇內裡的HOMEPAGE(ホームページ)上網，把自己的成績公諸於世，不過首先需要把閣下的Dreamcast登記上網，你地又登記了嗎？





屋內編

在自己屋內有很多不同的選項，進內便可以見到有關遊戲的資料，以下是逐一的解說：

タイムトライアル

即是以上 TIME TIRAL 編所說的地方，詳情請看上面介紹。

魚圖鑑

這裡記錄了各位曾經釣到的魚類和最大紀錄，還有有關的資料介紹。

釣リノート

前往釣魚和SAVE 、LOAD 的地方。

オプション

遊戲基本的選項，例如聲音和震動器的調教。

釣果一覧

這裡記錄了所有曾經釣過魚類的頭10位，還有當時的日期、水溫和所使用的器材資料。

ストックコーナー

轉到房間的另一方，那裡收藏了各位持有的器材。

ルアー

放了大家持有的魚釣，當中有詳細的用途解說，使大家能更熟識它的功用。

リール&ライン

放了各位持有的魚絲和絲卷，也有詳細的功能說明。

ロッド

放了玩家持有的魚杆，同時有功用和能力的說明。



Ducati World Racing





讓你享受電單車的快感！

一向在Dreamcast上十分缺乏以電單車為題材的賽車作品，最近美國著名遊戲公司Acclaim，就將曾經分別於電腦和PlayStation上一款名為《Ducati World Racing》同題材的遊戲，以全新包裝姿態於Dreamcast上與大家再度會面。本作最大的招徠賣點，除了可讓玩者完全體驗電單車所帶來的速度和刺激感外，更可一嘗駕駛舊款型號戰車的滋味，與當時年代的戰車一同競逐，簡直令你有如時光倒流感覺一樣，再配合細緻豐富的賽道背景，絕對是一款近期稱得上最出色的賽車作品呢！





GAME PLAYERS DC GAME DATA

發行商/製造商	Acclaim
遊戲類型	RAC
發售日期	3月1日
售價	39.99 美元
容量	GD ROM
記憶	8 BLOCKS

1-2P/震動Pack

TEXT: AINHO

新舊款式的戰車共同再現！

遊戲中登場的車種，全部都是Ducati（得吉利）汽車廠商所出產之一系列的電單車，而款式多達三十種以上。除此之外，最大的驚喜之處，莫過於可選用50-80年代出產的懷舊戰車，與一盡當年時代的戰車於為數多達十八條賽道上展開激戰。無論新舊的電單車，由於得到官方的正式授權，所以遊戲能夠將他們的馬力、重量，以及最高速度資料也一一顯示出來，務求讓玩者更加清楚和了解各款戰車的特色。而玩者也可將他們的機件或性能進行Upgrades，令遊戲的樂趣增添不少。







小心「炒」到飛起！

各位玩家都知道，電單車的行速非常高，最大可去到300km/h左右，所以危險性相對地亦高，萬一比賽期間發生意外，很大機會都會影響車手不能繼續餘下的賽事，嚴重的甚至有可能令車手喪失性命。這些情況的發生，於本作中亦不會例外，當玩者於高速行駛底下，若果撞上賽道兩旁的圍欄、山坡，或者與對手猛烈碰撞的時候，車子便會失去平衡，令車手失足而造成「炒車」的情況發生，直接影響玩者進行的比賽結果。當然由電腦所駕駛的電單車與玩者的情況也是一樣，這些情況經常發生於玩者眼前也並不出奇呢！

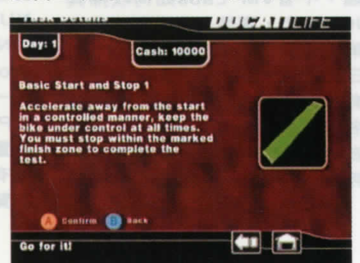




考牌真辛苦？

於「DUCATI LIFE」模式中，每參與一些比賽，都必須考獲一定級數的牌照方可展開，然而要逐一通過這些規則，並非一件談何容易的事，玩者需要多加練習才可成功，這優點確實令遊戲的耐玩性提高了不少。當參與各項比賽並取得冠軍的話，便可得到一筆獎金，作為購入新的戰車、頭盔、車手所穿著的皮革，或是將自己的愛車進行Upgrades之用。當然優異的比賽成績也是取得參與更高水準比賽的必要條件。另外，該模式還設有一個「名車陳列室」，裡面展示了自1950年以來多種的一流車款。至於另一個遊戲模式則是「Quick Race」，內裡主要收錄「Single Race」、「Time Attack」和「2 Player」三種項目，供玩者自由選擇來隨時挑戰。





最新秘技優先看！

在Options中輸入下列名稱：

名稱	效果
ITSALLOVER	完全開啟Quick Race
BADDRIVER	開啟Dunny Mode
TEAM	隊伍照片
GREEDYGIT	增加金錢
THEDOGSNADS	Quick Race 加入 Fogarty Bike
TODDMCARTOR	Quick Race 加入 Todd 900 Superlite

■TEXT：寒武紀

特集：次世代遊戲機的另類選擇

Nuon&Indrema

二零零一年，正當Sony、微軟和任天堂正積極籌備即將展開的次世代遊戲機皇者之戰之際，兩間寂寂無名的公司—VM Labs以及Indrema正密謀進行一場電視遊戲界的革命，儘管這兩間公司最終可能只能夠成為將來遊戲史上的一個註腳，但在我們下判斷之前，不妨聽一聽他們的意見，畢竟雖然電視遊戲已有二十多年的歷史，但只是到了近幾年才到達了百花齊放的盛期，相信有許多可能性是我們還沒有想像過的，或許我們可以從中看到遊戲界的未來像。

前篇：NUON



NUON是什麼?

NUON並非一部主機的名稱，而是一顆DVD多媒體處理器的名字，任何家電生產商只要得到NUON技術開發商VM Labs的認可，均可以採用NUON作為其所生產的DVD機內的處理器，使用了NUON技術的DVD機除了其DVD播放功能得到強化之外，亦同時成為了一部128bit遊戲主機。可以這樣說，如果PS2是一部擁有DVD播放功能的遊戲主機的話，NUON-DVD機便是一部擁有128bit遊戲主機功能的DVD播放器。

「它的機能非常強大，並不受制於任何一種技術，而且價錢便宜，是非常非常便宜。」這是NUON的其中一位設計者給NUON的一個總評。根據VM Labs的官方資料，NUON「能夠強化一直以來數碼影像產品中的被動元素，例如DVD播放及數碼衛星接收功能等，並將這些被動元素轉化成一個互動影像娛樂系統。」

主機硬件機能有幾強？

不過，不管VM Labs如何吹捧其NUON技術，實情是自去年七月推出第一部使用了NUON技術的DVD機三星的Extiva DVD-N2000至今，已有超過半年的時間，但NUON這個名字仍然不太為人所知，更不要說為遊戲界帶來任何可見的衝擊，但究竟NUON是一項怎樣的技術呢?

可惜的是，有關NUON晶片的具體硬件規格，即使VM Labs自己的官方資料亦頗為含糊。大體而言，NUON晶片的核心是一顆128bit「NUON媒體處理器(NUON Media Processor)」，其運算效能「相等於一顆時脈為500Mhz ~ 1000Mhz的Pentium II處理器」，而晶片除了內置了DVD解碼裝置之外，同時亦擁有2D及3D圖像運算以及互聯網瀏覽器等多項功能。

有什麼已推出的遊戲？

遊戲方面，由於至現時為止已宣佈會為NUON推出遊戲的軟件發行商數目非常少，所以至今已推出的NUON遊戲只有由VM Labs自己所發行的三款遊戲，而預定日後會推出的遊戲數目則有十多款左右，最近日本軟件商Taito亦答應會為NUON推出《Space Invaders 2001》，相信這對NUON而言是一個新突破。

雖然遊戲數目少，但使用NUON技術所開發的遊戲質素其實並不遜色，從遊戲畫面看，NUON的遊戲的確可以與現時其他主流128bit主機媲美，例如與任天堂《Mario Kart》非常相似的《Merlin Racing》(已發售)以及立體機械人射擊遊戲《Iron Soldier》(預定夏季推出)等，都是有一定水準的遊戲作品。

1







2



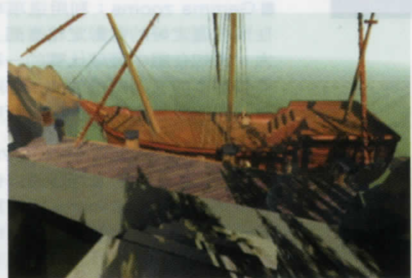




1. 《Merlin Racing》(賽車遊戲)
2. 《Iron Soldier》(立體射擊遊戲)

3







4







5

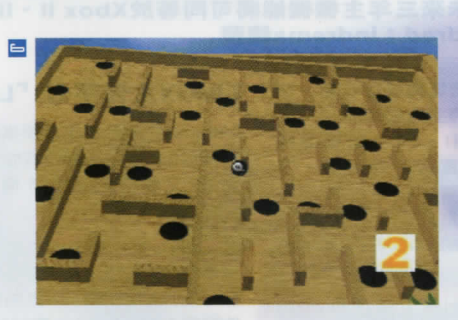






3. 《MYST》(冒險)
4. 《Tempest 3000》(智力)
5. 《Freefall 3050AD》(射擊)
6. 《aMaze》(智力)

6

















1.Viddies
2.Gamma zooms
3.Hyper slides







首款支援NUON技術DVD —《魔女揾老襯》

NUON晶片的DVD解碼器質素與現時市面上的中檔DVD機相若，但NUON的賣點除了是其高質素的DVD播放功能之外，晶片同時增強了DVD軟件的互動元素，例如更為清淅的慢動作播放、更高的放大比率等，而部份使用了NUON技術製作的DVD，用者更可以欣賞多種只有在NUON-DVD機上才可以看到的特別內容。

最近推出的荷李活電影《魔女揾老襯》(Bedazzled) DVD是第一款支援NUON-DVD技術的DVD軟件。除了在一般DVD機上可以使用的互動功能之外，在NUON主機上播放此套DVD將可欣賞到額外特別製作的內容。

■Viddies：這是一輯電影剪輯片段，內容包括女主角伊莉莎伯·凱莉(Elizabeth Hurley)在戲中的服飾介紹，導演夏勞·蘭米斯對電影構思和製作過程的解說等。

■Gamma zooms：利用這項功能，你可以在預先選定好的電影定格畫面上進行局部放大。例如在戲中籃球比賽的一幕中，假如將背景觀眾的畫面部份放大，你將會發現部份所謂的觀眾其實只是一塊紙板呢。

■Hyper slides：現時部份DVD軟件會收錄一些電影概念圖像及相關資料供觀眾欣賞，而NUON的Hyper Slides功能其實是這項功能的強化版，用者能夠將這些概念圖像與真正電影內的影像進行對照和鑑賞。

NUON主會成功嗎？

總括而言，NUON的DVD播放質素已經達到應有的水平，問題是消費者是否願意多付數百元 (使用了NUON晶片的DVD機一般較其他同水準DVD機貴$400港元左右) 使用額外的DVD功能以及玩NUON的遊戲。

其實VM Labs亦不打算與Sony或任天堂等主流遊戲機廠商作正面競爭：「我們不會把NUON當作一部遊戲主機。NUON是未來的標準互動數碼娛樂產品，將數碼影像播放以及互動3D圖像結合的一個平台。」

亦即電視遊戲只能說是NUON主機在DVD播放之外的一個添加功能，其中的邏輯是：「DVD機生廠商可以選擇使用傳統的DVD解碼器，又或是採用價錢相若但同時擁有多種其他額外功能的NUON晶片。」

至少，東芝 (Toshiba) 和三星 (Samsung) 已被說服採用NUON晶片並推出了SD-2300以及Extiva N-2000兩部使用了NUON技術的DVD機，售價分別為400及500美元，在DVD機市場上屬於中檔的產品，但VM Labs發言人表示：「我們更希望其他更為低廉的DVD機產品同樣能夠採用NUON晶片，在很快的將來售價在200美元 (約1600港元) 以下的NUON主機便會出現。」

不過，NUON的未來其實未見明朗，因為有關上網及網絡遊戲等功能至今仍未有清淅可見的計劃，DVD軟件生產商對於NUON技術的反應亦未如理想，除了《魔女揾老襯》之外現時並未有任何生產商表示會推出能夠支援NUON獨有功能的DVD軟件，NUON遊戲數目不足等都障礙了NUON技術獲得更進一步的接受。

兩款NUON主機







三星Extiva DVD-N2000



東芝SD2300

現時已推出的NUON主機有兩款，分別是東芝的SD2300 (售價：299美元)以及三星的Extiva DVD-N2000 (售價：349美元)。前者內置10bit 27Mhz Video DAC，16倍放大功能，高質平滑的快速搜畫，八款VLM (註1) 效果。而三星的NUON主機亦採用了與東芝相同的DAC技術，但可以有20倍放大功能以及多達100款VLM效果。

註1：VLM (Virtual Light Machine)：主機在播放CD時畫面會隨音樂而產生不同圖案的功能。

後篇：INDREMA



導言

還記得在七十年代推出的最早期電視遊戲機Atari嗎?在這個時代，只要你有少許時間和少許的程式設計知識，你都可以創作屬於你自己的遊戲作品，因為這些遊戲的畫面圖像只是以幾種顏色的方塊組成，略懂基本電腦語言的人只需要幾十秒便可以完成設定這些「遊戲角色」，你甚至可以將自己喜歡的音樂設定為爆機音樂呢。

時至今日，在這個數以十億美元計的龐大遊戲機市場裡，遊戲設計變得非常困難和技術化，Sony、世嘉、任天堂等業界巨頭在推動遊戲發展之同時，其價值幾十萬甚至過百萬的開發器材將許多有志加入遊戲開發行列的人拒諸門外。

二零零一年可能是一個轉捩點。

去年一月，一間只有50個員工的小規模公司Indrema成立，公司的總裁John Gildred隨即宣佈了他們發展電視遊戲機業的大計，成功的話，這個計劃將會為業界帶來一個革命式的改變。當然，這到現時為止仍然只是一個假設。

五十人革命黨？

「Indrema代表著與傳統遊戲主機經營模式的決裂。我們不但會解除一直以來對電視遊戲創作的限制，

「L600的處理器較PS2快，內置硬碟裝置，圖像處理器更可以進行升級，未來三年主機機能將可同等於Xbox II、III、IV。」— John Gildred；Indrema總裁

由於我們的主機能夠進行升級，在未來三年我們的主機機能將可同等於Xbox II、III、IV，用者無須花數千元去購買每一部主機，沒有人做過這種事，我覺得我們有需要扮演實驗品的角色，因為只有我們有足夠的野心去打破一切既有的規則。」

這是Indrema創辦人兼總裁John Gildred對他們的計劃的描述，聽起來雖然有點口出狂言的感覺，但在我們作出否定之前不妨先聽一聽他的計劃吧。

LINUX主機平台「L600」

Indrema打算於本年夏季推出世界首部基於Linux作業系統而設計的電視遊戲主機，主機開發代號為「L600」。

L600主機第一個吸引人的地方是其美觀的外型設計（參看後文），設計可能比PS2或Xbox更為突出。硬件設備方面，L600內置600Mhz級中央處理器、96MB總內存、並採用了Nvidia現時最先進的圖像晶片NV20，而且，最特別的是，主機的

圖像處理器將會安裝在一個可動的圖像卡插槽上，用者可以隨時替圖像處理器升級，Indrema現時亦正與圖像處理晶片生產商ATI以及3dfx進行協商，希望能夠推出供升級用的圖像處理器產品。

除此之外，L600亦支援DVD、CD及MP3格式，主機更會內置互聯網瀏覽器以及10GB硬碟裝置，硬碟可作為數碼錄像 (Digital Video Recording) 之用，並儲存一般的無錢電視、有線電視甚至衛星電視節目，L600可以說是一部全方位的家庭中端娛樂系統。預定售價為299美元 (約2400港元)。

你都可以自製電視遊戲！

採用Linux系統、可升級的圖像處理器，L600在多個方面都是革命性的，但不止於此，Indrema更採取了另一個革命性的策略，那便是一個開放源碼 (Open Source) 的經營模式。但所謂開放源碼的意思是什麼呢？

現時任天堂、Sony等大廠商售給軟件商的開發器材動輒價值幾十萬甚至過百萬元，但Indrema採用開放源碼系統意味著任何人都可以免費在Indrema的官方網站上下載所需要的遊戲開發源碼，並利用例如OpenGL等現時流行的3D圖像語進行遊戲開發的工作。

在這個架構下，任何大小軟件商都可以用很低的成本在主機上推出遊戲，同時所推出的遊戲亦可以以很低的格價出售，大量免費資源亦縮短了開發遊戲所需的時間，對於擴大遊戲機市場踏出了很重要的一步。

而L600所採用的Linux系統本身亦是一個自由軟件，而Indrema之所以採用一個完全免費的作業系統正是希望打破一直以來遊戲主機與遊戲創作兩者之間的隔壁，鼓勵更多小規模遊戲開發商甚至獨立製作人加入電視遊戲創作的行列。

遊戲界大革命?

Gildred憶述他成立Indrema的原因：「當時我正在玩《Quake》的槍旗模式遊戲，我突然發現自己完全沒有任何方法可以在現時的電視遊戲主機上推出自己所創作的遊戲。電視遊戲發行牽涉煩複的審核過程，並不容許像現時PC遊戲開發般相同程度的自由度。」

而且，現時的次世代遊戲主機開發主機器材非常昂貴，其中所牽涉的風險亦非常大，一個失敗的遊戲作品足以令一間小規模軟件公司血本無歸。

Gildred認為這些因素大大限製了遊戲創作的發展，亦是現時電視遊戲作品的種類非常少的原因，他認為現時充斥著各種系列式的遊戲作品，或是基於些系列遊戲而設計的遊戲，真正原創的遊戲其實非常少。

Gildred希望設計一部能夠將現時的PC創作環境搬到電視遊戲上的主機：「我不認為微軟的Xbox能夠為軟件商帶來任何新的柱光。因為只有你完全通過微軟的所有過濾和審核過程之後才能夠真正推出你的遊戲作品。但在新的運作模式下，只要你懂得程式設計，你便可以除時成為一位遊戲設計員。」

「只要你懂得程式設計，你便可以除時成為一位遊戲製作人。」
— John Gildred；Indrema總裁

有乜遊戲?

雖然Indrema的理想是值得我們支持的，但不可否應的事實是，現時最暢銷的遊戲作品，像《Final Fantasy》、《Metal Gear Solid》等遊戲的製作仍然需要一隊龐大的開發隊伍和充足的資金才成為可能。而且，現時已經公佈的Indrema遊戲數目並不多。

Indrema估計與主機同日發售的遊戲數目約有三十款，但現時正式公佈的遊戲只有四款，分別是《Soul Ride 2》、企鵝競速遊戲《Tux Racer》、恐龍動作遊戲《Nanosaur》以及立體射擊遊戲《Shogon：Mobile Armor Division》。

《Soul Ride 2》開發商Slinghot副總裁Thatcher Ulrich認為，將PC遊戲移植至Indrema是一個「低風險高回報的投資」，因為Indrema使用了基本上與PC完全相同的硬件裝置及開發環境，所需的移植工作非常簡單，「我可以在空閒時間裡進行有關的移植工作，根本不需要太大的投資。」相反，假如移植對像是PS2的話，那便意味著必須重新對遊戲進行開發。

1







2

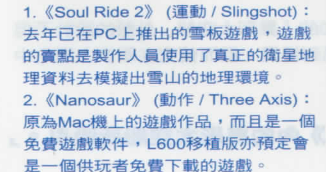








3







1.《Soul Ride 2》(運動 / Slingshot)：去年已在PC上推出的雪板遊戲，遊戲的賣點是製作人員使用了真正的衛星地理資料去模擬出雪山的地理環境。

2.《Nanosaur》(動作 / Three Axis)：原為Mac機上的遊戲作品，而且是一個免費遊戲軟件，L600移植版亦預定會是一個供玩者免費下載的遊戲。

3.《Shogo：Mobile Armor Division》(立體射擊 / Hyperion Entertainment)：這個第一身射擊遊戲首先於1998年在PC上推出，並得到很高的評價，遊戲將會是L600上的第一款3D射擊遊戲。







4.《Tux Racer》（競速遊戲 / Sunspire Studios）；先後已經在Windows、Mac以及Linux等平台上推出過的競賽遊戲，要移植至L600上其實是輕而易舉的事呢。

以卵擊石？

許多人對於L600是否能夠得到成功都抱著非常懷疑的態度，面對PS2以及即將推出的Xbox和Gamecube等次世代主機，即使已有十幾年經營主機業務經驗的世嘉亦被迫撤出硬件業務，L600是否可以爆冷突圍而出的確頗成疑問，或說，相信有這樣可能性的人其實不多。

但我們卻不能低估Indrema自由及開放源碼的經營策略對遊戲界可能帶來的影響力，Linux作業系統本身已經是一個很值得參考的例子，去年Linux司服器的市場佔有率為27%，與1999年相比增長率為24%，比微軟的20%還要高。假如Indrema所開出的其他支票，例如數碼錄像、寬頻網絡、MP3以及DVD播放功能均能一一對現，L600不是沒有它的生存空間的。

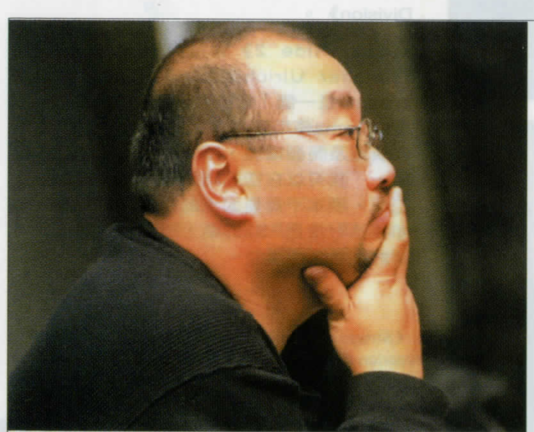
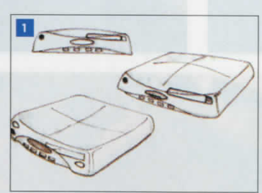
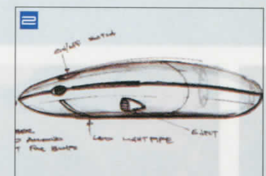
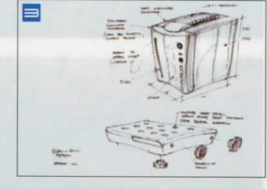
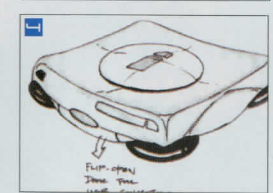
而Gildred對於來自大企業的競爭則有這樣的看法：

「我們不會與微軟或Sony作正面交鋒，我並不需要微軟的五億美元宣傳費用，3DO過去亦是因為對自己的主機投入了過多的資金而出現麻煩。這是一場草根運動，我們希望能夠吸引獨立開發者為L600開發遊戲，這是一場長途賽。」

對於L600是否能夠成功，Namco美國分公司市場總監Mike Fischer給了一個頗為中肯的評價：

「如果它真的能夠成功，這仍有賴一段長時間的經驗累積才能得到的成果，就像Linux平台本身一樣。Indrema並非以巨額投資和宣傳費用作為吸引開發商的手段，但任何軟件商都需要確定一部主機能夠有一定的主機數才會作出投資及開發遊戲。過去所推出的主機究竟是成是敗，我們在它推出後的幾個月便大體可以估計得到，但Indrema的成功則需要較長的時間去培育，我相信他們已有這樣的心理準備，缺乏資金在短期內會阻礙軟件商加入的意欲，但他們仍可以在市場上生存。」

「我們不會與微軟或Sony作正面交鋒，我並不需要微軟的五億美元宣傳費用，這是一場草根運動，我們希望能夠吸引獨立開發者為L600開發遊戲，這是一場長途比賽。」
— John Gildred；Indrema總裁


型格是成功的一半？

至現時為止，次世代遊戲主機的外殼設計樣式可分為兩個極段，一為像PS2和Xbox般「黑盒」和「HI-Tech」的設計，另一種則是走Gamecube的「玩具」和「Cute」路線，但Indrema的L600在外型設計上可謂自成一格。

L600外殼設計的最後定案是數個月前才決定下來的，負責今次設計工作的Darren Kim表示：「最初我開始著手有關的設計工作時，我將所有的注意力都集中在主機的遊戲性質方面思考，但漸漸我發現要讓主機打入一般消費者的家庭裡，並不能單靠遊戲機或機頂盒的樣式，而應該是一種家庭娛樂產品。」於是，Kim放棄了追隨微軟或Sony的黑盒主機設計，反而從另一個途徑吸收靈感：「我們的主機外型設計目標是給人一種另類的感覺，我們被科幻電影《War of the Worlds》內的異形太空船所吸引著，一種結合曲線線條和金屬的設計。」

無疑，L600的「異形太空船」外殼的設計不但沒有令人感到怪異，反而使它在眾多主機之中顯得突出。

「我們的主機外型設計目標是給人一種另類的感覺，我們被科幻電影《War of the Worlds》內的異形太空船所吸引。」
— Darren Kim，L600外型設計者

WORLD SOCCER ウイニングイレブン WINNING ELEVEN 5

全港大賽

無論費高的盤球、碧咸的傳球、以及巴迪高的射門有多厲害，始終還欠你的臨門一腳，因為一向以讀者為先的GamePlayers Group舉辦了一個讓你成為冠軍的《WINNING ELEVEN 5全港大賽》，比賽會分開預賽和決賽兩個階段，而決賽更會在4月1日於西九龍中心舉行的「數碼遊戲嘉年華」中進行，可以從32支正式聯賽隊中選擇進行比賽，這個千載難逢的機會相信你不會錯過。參加辦法非常簡單，只需要填寫以下的參加表格，寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利大廈7樓」，請註明參加《WINNING ELEVEN 5全港大賽》。

《WINNING ELEVEN 5全港大賽》獎品

預賽

冠軍　Gameboy Advance一部
亞軍　WonderSwan Color一部+遊戲一款
季軍　WonderSwan Color一部

決賽

冠軍　1000港元現金獎+曼聯球衣
亞軍　800港元現金獎+羅馬球衣
季軍　500港元現金獎

參加表格

姓名 ______
年齡 ______
身份證號碼 ______
地址 ______
聯絡電話 ______

（影印本無效）



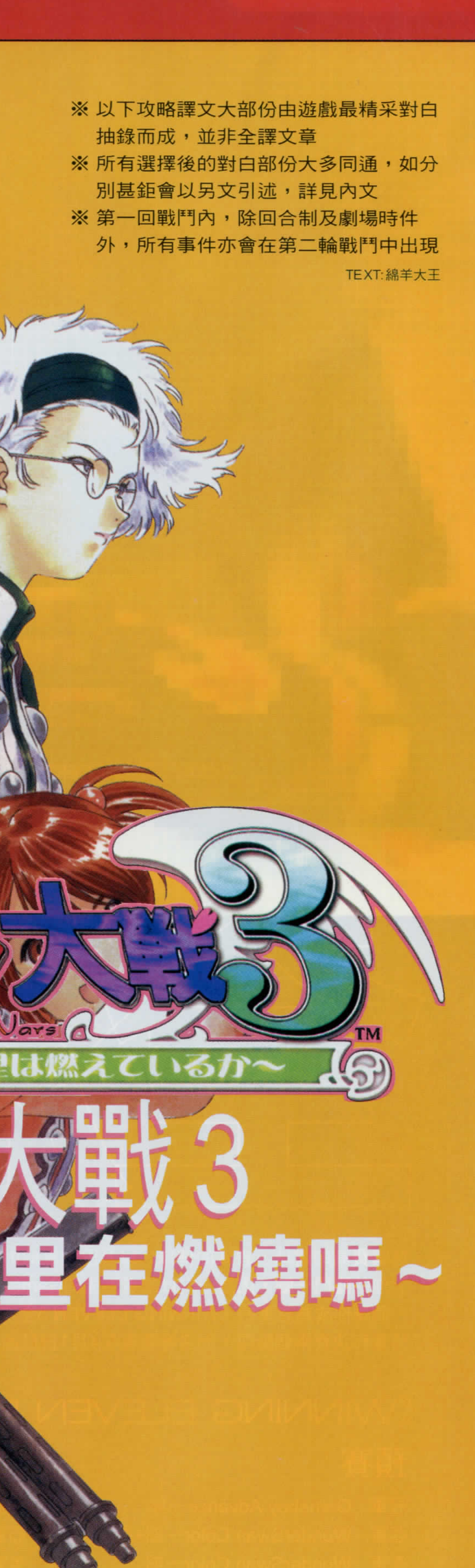



※ 以下攻略譯文大部份由遊戲最精采對白抽錄而成，並非全譯文章

※ 所有選擇後的對白部份大多同通，如分別甚鉅會以另文引述，詳見內文

※ 第一回戰鬥內，除回合制及劇場時件外，所有事件亦會在第二輪戰鬥中出現

TEXT: 綿羊大王



櫻大戰 3

~巴里在燃燒嗎~

GAME DC PLAYERS
GAME DATA

發行商 / 製造商	SEGA/Overworks
遊戲類型	AVG+SLG
發售日期	3 月 22 日
售價	初回限定版售 9800 日圓；普通版售 7800 日圓
容量	GD ROM 三片
記憶	11 Blocks

對應周邊：震動器

第一話 ～花之都・歐洲～

一 巴黎的夜空



不夜都巴黎，那是繁華的都市，凱旋門、名劇院，茶歌舞昇平…因為黑暗中的一把聲音，可能…那景像都要成將成為過去…

「往昔的障壁已遭解卦，被詛咒的一族啊，現正是復活的時候，將這被沾污的大地從永遠的光輝中送歸於《無》吧。」

幽森的晚上，聲音隨該道黑影靜靜消失…沒有人留意到該道微少的聲音，會成為巴黎日後的大患，所有市民…依然懞然不知…

二 海軍中尉大神 一郎



離開帝都已經差不多一個月，時值五月，榮升為海軍中尉的大神一郎平安抵步法國。

大神：「離開帝都已一個月……巴黎現在都到達五月了。成為海軍中尉後首個任務便是往巴黎留學嗎……好！就先往日本領事館申報就任吧。」

就這樣，一絲不苟的大神才剛到步就馬上往日本領事館去，先辦正經事。剛好，他在領事館前駐法國日本官員「迫水大使」。

大神：「等等啊！迫水大使。」

迫水大回望呼喚他的年青人：「你好(法文)……呀，失禮了。你是誰？」

大神回道：

無影響

Normal LIPS

選擇	中譯
帝國海軍中尉・大神一郎です。	我是帝國海軍中尉・大神 一郎。
モギリの大神一郎です！	我是查票的大神 一郎！
Time Over	—

自我介紹後，迫水終於醒起大神是帝擊司令官「米田 一基」委以留任法國的花組隊長：「難得你來到，抱謙我現在要開會。你晚一點再來好嗎？」

大神：「那我在大使館留待你歸來吧。」

迫水：「那倒用不著，這裡有張歐洲博覽會的招待卷，不如你在就去好好體會這個花都巴黎的氣氛吧。」

三 赤色少女的奇蹟



見有空檔時間，加上第一天抵步，讓自己可以適應一下巴黎的生活，大神於是應迫水先生所邀，順道欣賞巴黎的沿路景色。

沿路上，置身繁華鬧市之中，遠處突然傳來一道空道刺耳的爆炸聲響。

大神回過身，一輛汽車正駭然往自已駛來！

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	後期影響
跳んで避ける。	閃避	↑	見下文
Time Over		—	(到最後亦會避開車輛)

千釣一發之際，大神及時避開，車輛失控撞向石壘，司機情況危殆。

定神下，大神上前視察司機，所見傷勢不輕。慌忙中求救之際，奇怪地，一隻兔子竟然從車輛中走出，大神感覺到車輛失控可能與之有關…

救人要緊，大神繼續照顧傷者。等待中，一名紅色衣著的修女走來，一聲不發，溫柔地按著傷者，雙手接然散著神聖光發，司機也奇蹟地康復。

神秘少女：「唔，冇事了。全多得神施奇蹟。你及早閃開，這人的傷勢也得以減輕。呀，有關奇蹟的事，請你保密嘍。」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
君のその力?	你那力量是?	↑↑
後期影響 ———— 如下文		
君のことが知りたいな。	我想了解你。	↑
後期影響 ———— 艾莉卡：「想知道別人的名字先要報上名來！」		
派手な服だね……	你衣著真跨張……	↓
後期影響 ———— 艾莉卡：「紅色可是戰士的顏色，這是教會特別恩賜的衣服。」		
Time Over	—	—

神秘少女：「我不是說過那是神的力量嗎?來吧，一起祈禱，感謝神吧。」

大神：「是，是…感謝神。」

神秘少女：「好，你夠真誠，有100分。」「呀，是了。我叫《艾莉卡・科婷》。不要看我這個樣子，我可是修女啊。唔，你叫？」

大神：「呀，呀呀…我叫大神一郎。從日本來留學的。」

艾莉卡：「啊！日本人！我一直有事想問！」

「噹～噹～」教堂傳來中午的鐘聲。

艾莉卡：「呀……夠鐘了，本來有好多事想問的…就此失禮了。下次再見時要告訴我更多日本事啊。」接著就往前奔跑。

大神：「艾莉卡，前面有廣告牌…」

但說時遲，「呯！」艾莉卡已一頭撞上廣告牌：「痛痛痛…呀，撞到頭了。」

大神「無事嗎。」

艾莉卡微笑地：「哼哼…是經常事。因為我十分冒失……」

「唔……可以…讓我問一個有關日本的問題嗎？」

大神：「唔，唔…可以啊。」

艾莉卡：「呀，呀！日本人不是頭上都扎髮髻的嗎？」

大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
チョンマゲなんてしないよ。	不是啊。	—
後期影響 ———— 艾莉卡：「呀，對教會的各位說慌了。」		
(中途出現)チョンマゲには免許がいるだ。	我有特權嗎。	—
後期影響 ——— 艾莉卡：「呀，原來有特權的？」，影響後期事件		
今日は切ってきたんだ。	我剪了才來的。	↑
後期影響 ———— 影響後期事件，如下文		
Time Over	—	—

艾莉卡的古怪問題令大神呆若木雞，看來她對日本的歷史知識只停留在日本的江戶時代…不過見她對日本有如此憧憬，大神也不便一擊打沉她

大神：「我剪了才來的。」

艾莉卡：「果然是那樣嗎！艾莉卡好感激！要趕快告訴修道院的各位，大家一定會好驚喜！」「我還想知道更多日本事。是了！給你這個。」

艾莉卡將手頭上一張票交給大神：「我在這店內表演的，請你來玩。我要走了，記著天神施予奇蹟一事要保密啊。」

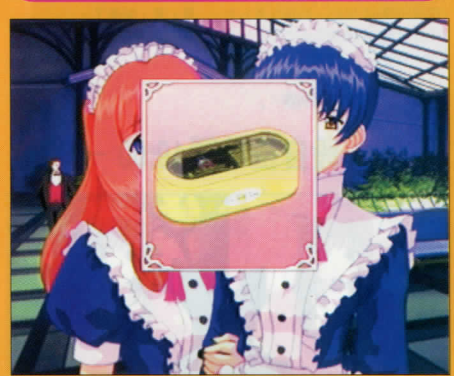
艾莉卡也往前衝，結果又撞上廣告版…

大神：「唉…」

與艾莉卡分別後，大神參觀過博覽會後，不知不覺經已傍晚，也是時候回到日本領事館。

館事館內，迫水大使：「大神 一郎中尉，我正式批準你就任。我已為你安排好住宿。兼帶歡迎會，現在就帶你去一個地方。」

四 名劇場《les CHATTESNOIRES》



大神跟隨迫水，原來他準備為大神慶祝的地方就在巴黎的名劇場《les CHATTES NOIRES》。那裡，透過迫水介紹，大神認識到劇場的主管「格嵐・瑪」、與及她身邊兩位秘書「美露・雷藏」及「莎兒・嘉莉絲」。

宴席中，舞台上開始了表演，恰巧「艾莉卡 」正是當晚的主角，演繹得好不出色，不過，艾莉卡畢竟冒失，表演最後，一個不慎絆倒，連帶其他舞蹈員齊聲倒地，整個舞台亂七八糟，一發不可收拾，只好臨時落幕。

於交談中，

格嵐：「怎樣啊，巴黎這舞台？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	格嵐
さすがは巴里の舞台ですね。	不愧是巴黎的舞台。	↑
帝都の舞台の方がいいですね。	帝都的舞台比較好。	↑
いつもドタバタなんですか？	經常都是那様糟的嗎？	↑
Time Over	—	—

格嵐接著又問大神：「是嗎，聽聞你好像曾經就職於帝國歌劇團？」

大神：「是，曾經上演過不少名歌劇，而我在那裡：

Normal LIPS

選擇	中譯	格嵐	後期影響
モギリをしていました。	是當收票的	↑	見下文
秘密戰隊の隊長をしていました。	是秘密戰隊的隊長。	↓	格嵐：「告訴別人就不是秘密了。」
Time Over	—	—	—

格嵐：「可謂是同行呢。有機會的話跟你談談。大神，想參觀劇場就找我兩位秘書吧。小子。」

大神：「……」

格嵐就此失陪，接而由身邊兩位穿著傭工服的秘書招呼大神。紫色頭髮的秘書首先跟大神打招呼：「首次見面，我是美露・雷藏。請叫我「美露」。由於現在劇場正值營業，可能會有地方不便招呼，不過請隨便參觀其他地方。」

一頭紅色頭髮的秘書亦跟大神打招呼：「大神先生！首次見面，我叫《莎兒・嘉莉絲》。」「呀，是真正的《武士》…」

「唔、唔。還有，我負責在商店叫賣。」

接著大神也端莊地自我介紹。幾句客套話後，美露與莎兒一起返回劇場內的工作崗位。

大神滿以為今天的表演已經完畢，不過才剛閉幕的舞台又再開幕，艾莉卡一身黑

貓裝束，走上舞台開「咪」道：「各位，今天的表演精采



嗎？」
大神：「迫水先生，那是？」
迫水：「那是劇場的必備節目，觀眾只要大喊《好精采啊》就好了。記著愈大聲叫愈好，表演者才會覺得有價值。」
大神：

Analog LIPS

選擇	艾莉卡
(強)樂しんでるよ。	↑
(中)樂しんでるよ。	—
(弱)樂しんでるよ。	↓

大神：「好精采啊！」
艾莉卡：「多熱各位的熱情！艾莉卡好開心啊。請各位盡情玩樂，拜拜。」
大神目不轉睛的望著艾莉卡，迫水先生也似乎察覺到大神與艾莉卡是相識。
迫水：「想見艾莉卡的話可以去化粧間探班啊。不如就30鐘後在大堂等吧。」
大神：

Timing LIPS

選擇	中譯
(中途消失)はい,わかりました。	是，知道了。
(中途出現)は,はい。わかりました。	是，是。知道了。
(中途出現)30分後にどこですって?	30分鐘後在哪裡等？
Time Over	—

迫水：「那麼在這裡別過。」

五 第一段自由時間19:00－19:30



艾莉卡

地點：化粧間(樂屋)

大神：「我欣賞過妳的表演了。」
剛才表演出醜，艾莉卡含羞半笑地：「哼哼…見笑了。」「那……大神，有時間的話不如談談吧。」

Click Mode

衣服 x1

艾莉卡：「大神，這衣服怎樣？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
似合ってると思うよ。	好襯妳啊。	↑
後期影響 ——	艾莉卡：「我也十分喜歡。」	
似合わないと思うよ。	格格不入啊。	—
後期影響 ——	艾莉卡：紅色可是戰士的顏色。」	
ネコの服がいいなあ。	貓裝束比較好。	↑
後期影響 ——	艾莉卡：「那緊身衣嗎，我也十分喜歡。那衣服質地好好，我還試過穿著那衣服在化粧睡著了。」	
Time Over	—	—

十字架 x2

大神：「說上來，艾莉卡妳好像是位修女？」
艾莉卡：「係，雖然我是見習……我想早日成為正正式式的修女。」
大神：「努力啊，我支持妳。」
艾莉卡：「多謝。」
大神：「是了，你怎麼拿著那十字架是？」
艾莉卡拿起胸前的十字架：「這個嗎，這是我的小習慣，這樣做我就感覺到神好像在鼓勵我一樣。」「大神，不如你也許個願吧。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
エリカと仲良くなりたい……	希望與艾莉卡成為好朋友	—
後期影響 ——	艾莉卡滿臉通紅地：「大神，你不自覺說出口了…不過，我也那麼想…」	
世界が和平になりますように……	願世界和平	↑
後期影響 ——	艾莉卡非常開心：「大神…你好偉大，神一定會聆聽你的願望的。」	
はやく日本に歸れますように……		↓
後期影響 ——	艾莉卡帶點兒失望：「大神，你不喜歡巴黎嗎…」	
Time Over	—	—

許願後，艾莉卡：「如果有煩惱就再找我商量吧。」

眼睛 x2

大神凝望著艾莉卡一對大眼睛，艾莉卡：「唔唔…我明白了！」「是《木頭公仔不許動》吧！那麼，來吧。」「先笑的便輸。」
艾莉卡表現認真，大神唯有也板起面孔：

Analog LIPS

選擇	艾莉卡	後期影響
(最強)顔をしかめる。	↑	艾莉卡帶點失望：「呀…輸了…」
(中至強)顔をしかめる。	—	艾莉卡：「算是打和吧。」
(弱)顔をしかめる。	—	艾莉卡歡天喜地：「哈哈，贏了日本的代表選手了。」

嘴巴 x1

艾莉卡：「艾莉卡好感激大神來劇場支持！」「害我擔心了。」
大神：「當然來了，怎麼這樣問？」
艾莉卡帶點兒困惑：「唐突地問你髮髻那件事…還以為你認為我是個怪人了……」
大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
そんなことないよ。	沒有那回事啊。	↑
後期影響——	艾莉卡：「那麼換過來，大神想知什麼就問我吧。」	
(中途選擇出現後)そんなことないよ。	沒有那回事啊。	↓
後期影響－	艾莉卡帶點失望：「你那麼猶豫，一定認為我是怪人…」	
他に知りたいことは?	還有什麼想知？	—
後期影響 ——	艾莉卡：「還有很多很多啊……」	
(中途出現)ちょっとだけ變かな。	算有少少怪吧。	—
後期影響 ——	艾莉卡：「嘿嘿，是嗎。」	
Time Over	—	—

嘴巴 x2

艾莉卡：「是了！大神，請告訴我關於你的事！。」
大神：

選擇	中譯	艾莉卡
日本での仕事を教える。	告以日本工作的事	↑
後期影響 ——	艾莉卡：「平時在劇場查票，實際則是秘密的海軍中尉…哈！知道大神的秘密了。」	
スリーサイズを教える。	告以自己的三圍	↓
後期影響 ——	艾莉卡帶點生氣：「多謝了！」	
Time Over	—	—

嘴巴 x3

艾莉卡	↑

大神：「原來艾莉卡在劇場表演的。」
艾莉卡：「我最開心就是讓大家開心。當修女可以幫助別人，而表演則可以鼓勵頹喪的人。教會各位也希望我自己想做的事。」「大神，只要工作可以幫到別人就代表值得尊敬。」
大神：「艾莉卡，努力啊，我支持妳。」
艾莉卡：「多謝，大神。」

頭髮 x3

後期影響	艾莉卡	↑

大神凝望著艾莉卡的秀髮，艾莉卡：「大神，怎麼了，望著我的…」
大神：「唔，看你的頭髮好像很柔順似的…」
艾莉卡：「嗯，我也那麼認為…你要摸摸嗎？」

胸部 x2

艾莉卡：「怎麼了？看著我的胸部。《男人總是那樣的》，格嵐曾經那樣說過。大神也是那樣的嗎。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
素直にあやまる。	誠實道歉。	—
言い譯をする。	找藉口。	—
開き直る。	改變態度	—
Time Over	—	—

艾莉卡：「拿你沒辦法…」

地點：廚房



時間：任何時間，時間到達19:20則強制發生

艾莉卡慌忙找大神幫忙：「大神，不得了，快跟我來。」一起去到廚房，艾莉卡：「人手不足啊！所以才請身為日本人的大神幫忙…」「～我不慎打翻了客人的香餅啊～！廚師先生又不知往那裡去了…這次真糟…所以嗎，請大神你幫幫手，利用那邊的材料重新弄過新一碟。請努力。」

Double LIPS 1

選擇	中譯
イチゴをはさむ	夾上草莓
バナナをはさむ	夾上香蕉
生ハムをはさむ	夾上生豬肉
Time Over	—

Double LIPS 2

選擇	中譯
チョコレートをかける。	加上巧克力
ハチミツをかける。	加上蜜糖
ブランデーをかける。	加上白蘭地
Time Over	—

Double LIPS 3

選擇	中譯
アーモンドをのせる。	加上合桃
マシュマロをのせる。	加上糖果
チーズをのせる。	加上芝士
Time Over	—

Double LIPS 4

選擇	中譯
生クリームをそえる。	伴以忌廉
アイスクリームをそえる。	伴以雪糕
トマトをそえる。	伴以蕃茄
Time Over	—

大神因應不同材料，於是弄了多道茶點，舉例：

選擇	艾莉卡
3,3,3,1	↑↑
其他配塔	↑
配以兩次選擇4以上	↓
4,4,4,4	↓↓

艾莉卡：「多謝大神。」

地點：大門(ポーチ)

艾莉卡：「大神，怎麼你在這裡？」「我知道了！原來日本人去商店的話一定是從大門看起的。」
大神：「不，不是。沒有那回事。」
艾莉卡似乎沒有理會，繼續自說自話：「店內比起大門有趣多啊！來，入去入去！」

莎兒

地點：兩舷走廊

莎兒從走廊走過來：「大神，等等啊。」「要不要去觀參商店？有很多好東西的啊。」
大神：

選擇	中譯	後期影響
じゃ,早速行こうか	現在就去。	往賣店的事件
後で寄らせてもらうよ。	過一陣子會去的。	繼續自由參觀



地點：賣店

莎兒：「歡迎光臨，大神。」「我通常都在這裡銷售商品，是了，不如就看看商品吧。」

選擇	中譯
ブロマイドを買う	購買相片
シーと話をする	與莎兒談天
立ち去る。	離去

選シーと話をする一項

Timing LIPS

選擇	中譯	莎兒
賣店の仕事はどう?	工作怎麼樣啊？	↑
後期影響 ——	莎兒害羞地：「可以與客人交談，感到好開心啊。可能有一日會遇上我命運中的人呢…呀！」	
いつもそんな話し方なの?	妳口吻通常都是那樣的？	↑
後期影響 ——	莎兒：「很怪嗎？」	
戀人はいるの?	妳有戀人嗎？	—
後期影響 ——	莎兒：「大神，難道你想當我的情人？」	
Time Over	—	—

地點：後舞台(裏ステージ)

莎兒在後舞台：「大神，現正表演中，可不能進入舞台

啊。」「真羨慕艾莉卡們…我也想登上舞台表演～～」

Normal LIPS

選擇	中譯	莎兒	後期影響
いつかきっとできるさ。	一定行的。	↑	莎兒：「多謝，大神。」
司會も重要な仕事だよ	司儀也很重要的啊。	↑	莎兒：「你還真會說話。」
俺も立ってみたいな……	我也想試試呢。	↑	莎兒：「下，難道你想穿那套貓裝束！」
Time Over	–	↓	–

莎兒：「你那張面孔算怎樣…」
交談後，莎兒又要回去工作：「有空要來商店看啊。那麼我走了。」

地點：電梯前(エレベーター事件二，有關事件一請參考美露的エレベーター事件)

大神又來到電梯前，剛巧遇上莎兒。
莎兒：「大神，你在幹什麼？」
大神：「唔，莎兒，這電梯通往哪裡的？」
莎兒：「唔，底層的浴室、倉庫等等…大概是那些地方。那麼，請慢用。」

地點：道具屋

詳見美露一表。

美露

地點：道具屋

大神走到道具房，發覺美露在找某些東西。
大神：「美露，妳在找什麼？」
美露：「不，沒什麼…那…貴客來道具房有事嗎？」
莎兒走過來道具房：「喂，美露，不要那麼冷淡嗎。」
美露：「莎兒，你怎麼來這裡？商店怎樣了？」
莎兒沒有理會美露，反對大神道歉：「對不起，大神。美露就是那麼硬繃繃的。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	美露	莎兒	後期影響
いや,氣にしてないよ	不，我沒有在意啊。	–	↑	美露默默微笑，舒了一口氣。
嫌われたかとったよ	我還以為惹美露討厭了。	–	–	美露：「不，怎會…」
シーくんは優しいなあ。	莎兒真溫柔。	↑↑	↓	被比了下去，美露顯得不悅，態度沉默。
Time Over	–	–	–	–

莎兒之後一轉話題：「美露，是了，主人在找你。」
美露：「……知道。莎兒，我先走。」
接著莎兒也隨之而去：「再見。」

地點：秘書室

秘書室內，美露正在整理文件。
美露：「呀……大神，有什麼事嗎？」「要是有事問，一會兒倒無妨……」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	美露
どんな仕事してるの?	美露負責什麼工作？	↑
後期影響－美露：「我主要負責文書工作，亦會擔當劇場的司儀。大神：「真厲害，百事通呢。」美露：「沒有那回事…那只是份內事。」		
グラン.マってどんな人?	格嵐人怎樣？	–
後期影響————美露：「是尊敬的上司。」		
戀人はいるの?	美露有男朋友嗎？	↓
後期影響————美露面呈不悅：「那是我的私事！」		
Time Over	–	–

美露：「如果有其他事，我想回去工作…」
大神：「唔，再見。」

地點：酒吧(事件二，有關事件一請參考後頁???的バー事件)

與大叔對飲後，既然受他所托，大神於是繼續在酒吧守候，見到美露好像在找尋剛才的大叔。
大神：「怎麼了，美露？」
美露：「不，沒什麼…有心了。」
大神：「或者我幫到手啊。」
美露：「那麼，你有否見到一個穿著工衣的醉漢？」
大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	美露
うーん,見ませんでしたね。	不，沒有看見。	–
どこかへったようですよ。	他往其他方去了。	–
(中途出現)「いつもの」と言ってました。	他說在老地方見。	↑
Time Over	–	–

美露多得大神幫忙：「麻煩了。」接著找醉漢去了。

地點：閣樓(屋根裏部屋)

大神四處走走，走到劇場內的閣樓前，美露剛巧上前阻止。
美露：「客人，那裡禁止進入。」「雖然主人批準你隨便走走，不過請你有個限度。那麼，失陪了。」

地點：電梯前(エレベーター事件一)

大神本想試試劇場內的電梯，不過又遇上美露。
美露：「…客人，電梯只供職員使用，一般人請勿進入。那麼，再見了。」

格嵐



地點：大堂(ロビー)

大神在大堂遇上一隻黑貓，來意不善，對自己張牙舞爪。「喵！」

大神：「嘩。」
格嵐從旁邊走過來：「嘿嘿……這孩子是拿破崙。它性格帶點高傲……你不稱呼它全名字可會發怒啊。」
大神無奈：「這傢伙…」
格嵐：「怎麼了，這麼兇的。你討厭貓嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	格嵐
いえ,好きですよ。	不，我喜歡貓。	↑
貓は苦手なんです。	我怕貓。	↓
レビューの衣裝は良かったです。	我比較喜歡劇場表演的貓裝束。	↓
Time Over	–	–

但大神還未說話，拿破崙又爪了大神。
大神：「為什麼了，我連話都未說。」
格嵐：「是了…我忘記了說，這孩子也討厭男性。那失陪了，隨便玩吧。」

地點：主管室(支配人室)

格嵐：「大神，來得正好，我也想找你。」「唔，是了，劇場如有個日本籍舞蹈家也挺有趣的。你那黑髮洋溢著神秘感，十分好。我可以培育你成為一流的舞蹈家。」

Timing LIPS

選擇	中譯	格嵐
はい,がんばります。	係，我會努力。	↑
いえ,遠慮します。	不，多謝了。	↓
(中途出現)か,考えておきます。	我會考慮	–
Time Over	–	–

格嵐：「我說笑罷了，不過有一半是真的。與其在大使館工作，這劇場似乎較適合你，不是嗎？」「我跟你賭，你將來一定會在這劇場工作。」「我也要工作了，失陪了。」

地點：貴賓室

貴賓室內，格嵐與一名貴客交談。
大神心想：那不是剛才的少女？
但女仕似乎認不出大神：「行開。」
大神見有不便之處，也不騷擾格嵐和少女。



???

地點：酒吧バー(事件一)

大神走到酒吧，一名中年男人向他敬酒：「啊，真稀奇呢，是日本人？怎樣，飲一杯吧？」「你不會不懂喝洋巴黎的洋酒吧！酒是無分國界的，飲吧！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	中年男人
じゃ,いただきます。	那麼，不客氣了。	↑
男なら日本酒だ。	日本人當然要飲日本酒。	↑
なんだ,ヨッパライか。	唉，原來是醉酒鬼。	↓
Time Over	–	–

中年男人：「嘿，我要走了。如果有人找我就告訴他，我在老地方吧。拜托了。」

地點：二樓客席

大神四處參觀，走到二樓，看到一位十分有氣質的金髮女性，唯獨在歡欣的劇場內獨自潮緒：「……我應否站立在舞台上了…」

六 回憶之晚空



地點：大堂(ロビー)

時間	迫水
19:30	↑
19:35	↓

獨個兒參觀，劇場內五花十色，不一會兒已經到19:30分，於是便回大堂(ロビー)與迫水大使匯合，回自宅休息。正要離開，美露與莎兒卻匆忙拿著一件禮物趕來。
莎兒：「大神，等等啊。」手上拿著一個音樂盒：「這是主人吩咐，送你的禮物。」
美露：「這是《les CHATTES NOIRES》售賣的音樂盒，請留在紀念。」
大神接過紀念品，感到有點不好意思：「這樣貴重的禮物…真的好嗎？」
莎兒重新強調：「當然啊！但是…你要再來玩啊！」
美露：「那麼…期待你再光臨。」
之後，大神在迫水帶領下到達住後留學期間的住宅，與迫水先生道別後，走到房間，遙望著巴黎的夜景，腦海中回憶起花組的往事…無意識之中漸漸入睡。
大神：

選擇	中譯
帝都のことを思い出す。	回憶帝都的往事。
花組のことを思い出す。	回憶花組的往事。
今日は疲れたから眠る。	疲倦了，入睡吧。

當夜，安詳的深宵上，半月高掛。
「哈～哈～哈！哈哈哈哈哈哈哈哈哈！」「我《小兔》大人要剪開兔，剪開兔，剪開巴黎！！」
似不滿巴黎現狀，一個男人仰天高呼。從正面看，他穿著端整的西裝，似是一個紳士…不過，看真些，男人竟然手持一把長大的剪刀，最驚異的，還是他滿身的白毛…
小兔滿腔成竹：「哈哈！我最討厭人類的歡笑聲兔！我要剝掉所有人兔！」
這個夜上，一隻穿著白兔在巴黎的橫巷中宣佈完了的大計，就這樣過了一晚。

七 貴族少女姬絲莉

渡過法國的第一個晚上，大神一覺醒來已經是清早。換過衣服，梳洗過後，走到自宅旁邊一間茶座，準備吃早點。意外地，在那裡又遇上路過的艾莉卡，她又撞上廣告板，並沒有留意到大神。
大神於是高呼艾莉卡：

Analog LIPS

選擇	艾莉卡
(強)エリカを呼ぶ。	↑
(中)エリカを呼ぶ。	↑
(弱)エリカを呼ぶ。	–

艾莉卡：「原來是大神嗎，你還記得我。怎麼你桌子上什麼也沒有的，這是日本的儀式嗎？」
大神：「不，妳誤會了。待應都不理會我，我肚子都餓了。」
大神旁邊傳來一陣肚子打鼓的聲音…
大神：「呀，不是我啊。」
艾莉卡：「……對不起，那是我的。」「哼哼…我也一起落單吧！」艾莉卡高聲呼喚待應，點過早點。
艾莉卡：「巴黎人性格比較乖僻……所以對外國人可能會有點冷酷。不過他們都是好人…」



交談中，待應送上早點，艾莉卡看到「牛角包」有感而發。
艾莉卡：「你知道「牛角包」有什麼意思嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	後期影響
「三日月」じゃないかな……	是「三日月」嗎……	↑↑	艾莉卡：「神絕對不會許容。」見下文
「ツノ」じゃないかな……	是「牛角」嗎……	↑	艾莉卡：「我也那麼想。」
「クロワさん」じゃないかな……	是「牛角先生」嗎……(與牛角包同音)	↑	艾莉卡：「不愧是《牛角包》博士。」
Time Over	—	—	—

艾莉卡：「那麼，我吃了。」
誰料到，冒失的艾莉卡無意中喝了大神的咖啡。
大神尷尬地：「那，那是我的咖啡…」
艾莉卡滿臉通紅：「我，我去為你點過另一杯。」
一時情急，艾莉卡一個踉蹌，不慎絆倒，隨手一拉，推倒其中一張桌子，連帶其他桌子連鎖倒塌，茶座亂七八糟。
一名清秀的金髮少女突然走過：「艾莉卡，這男人是？」



艾莉卡：「他是大神一郎，從日本遠程來的。」
少女聽到大神是日本人後一臉不悅：「嘿，日本人……見艾莉卡與你相識，勉為其難告訴你名字吧。」
「我是姬絲莉 • 寶美——流有《洛馬迪》之血的自傲貴族。」
大神慌忙地自我介紹：「我是大神一郎，任職於日本大使館。」
姬絲莉：「唔…你來法國幹什麼？觀光嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉	後期影響
巴里の街を守るためです。	為保護巴黎！	↑↑	見下文
海軍中尉としての留學です。	以海軍中尉身份作留學。	—	姬絲莉：「白費心機。」
巴里の女の子に會いにです。	為了與巴黎的女仕相見。	↓	姬絲莉：「下流！」
Time Over	—	—	—

姬絲莉：「身為日本人，你這男人還真幽默。要不然，你簡直不自量力。」
大神心想：「還是隨她想像吧。」
局勢緊張，艾莉卡細聲提醒大神：「喂，姬絲莉姐姐曾經有段往事！所以，對日本…」
姬莉絲略略聽到艾莉卡談及自己的私事，有點兒動怒：「艾莉卡！不要多事。」「還有，大神……倒不管你參觀巴黎，但你可別失禮。」姬莉絲然後揮袖而去。
大神：「那人是？」
艾莉卡：「姬絲莉姐姐嗎？算是我的前輩吧，有點令人敬畏…」
姬莉絲突然回程：「艾莉卡，妳叫我嗎？好像聽到有人叫我的名字似的…」
艾莉卡傻笑掩飾：「不，沒有啊！哈哈哈哈哈哈哈…」
姬絲莉似信帶疑：「是嗎…是了…《牛角包》的意思是三日月，記著吧。」
艾莉卡：「真的是三日月嗎，大神好厲害。(其他選擇則是「大神講大話」
「好了，早點一團糟的，再落過單吧。」
雖然艾莉卡提意不錯，不過，弄得茶座一團糟的，待應面有難色，不理會艾莉卡。
艾莉卡：「難道，你生氣嗎？」
待應：「…」
艾莉卡：「呀，對不起。」接著便被待應趕出茶座。
市街上，艾莉卡：「既然這樣，就待我作導遊帶大神參觀陪罪吧。」
大神：「好呀。」

可是，正要，出發之時，莎兒從遠處走過來。
莎兒：「救命啊，大神。拿破崙走失了，求你幫幫手。」
於是，大神與艾莉卡便順道在參觀巴黎之餘，替莎兒尋找拿破崙。

八 第二段自由時間12:00-13:00

拿破崙

(任何其中一個地點)

地點一：市場

艾莉卡	莎兒
↑	↑

大神與艾莉卡走到市場，偶然發現到拿破崙，剛巧莎兒也在附近，於是便抱走拿破崙之後，跟大神們道別離去。而艾莉卡也感謝大神幫忙。

地點二：寶美邸ブルーメール邸

艾莉卡	莎兒
↑	↑

大神與艾莉卡經過姬絲莉的寶美邸。拿破崙原來走了到姬絲莉處。剛巧莎兒也在附近，於是便抱走拿破崙。
姬絲莉見拿破崙走後有點不歡：「我也很喜歡貓，小時候還試過偷偷飼養。總有一天我也會養一隻的。」「那麼，我先走了。」
大神與艾莉卡繼續逛街。
註：如選擇到其他其方而未去尋找拿破侖，則莎兒之後會走來，告知已尋回拿破崙。

艾莉卡



地點：教會(事件一)
大神與艾莉卡走到教會。
艾莉卡：「這裡…是自幼照顧我的教會。」「呀！發現煩惱的人。」「抱歉，大神。請讓我去幫助他好嗎。」
等待中，一名神父上前詢問大神。
神父：「那…對不起，請問，你是否提起一名修女？」「我叫洛尼，雷羅。是教會的神父。我正找尋一名叫《艾莉卡》的 修女…唉。」
大神：「她正去幫助人。」
神父：「難，難道…很起勁地？」
大神：「是啊。」
莫名奇妙地，神父：「是，是嗎…神啊…請打救。」
神父急忙去找艾莉卡。他離去後，艾莉卡正好回來。
艾莉卡：「久等了。艾莉卡剛才幫助了煩惱的人。」「那麼，走吧。」
※註：後話請參考以下的教會事件二

地點：教會(事件二)
大神見神父找得艾莉卡好急，於是便帶艾莉卡回到教會。
教會內，
洛尼神父：「呀，艾莉卡！我找你啊。」「你知道我珍而重之的杖在何處嗎？我怎樣也找不到…」
艾莉卡：「杖…那個…我借了給一個步行的十分疲累的婆婆……之後，又借給了公園一個折斷了棒球的男孩…現在應該在我的房間，大概正用來晾衫。」
洛尼神父面色一沉：「是嗎…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	洛尼神父
優しいんだね	你真善良。	↑	—
教父さま困がってるよ。	神父好慘。	↑	
Time Over	—	—	

艾莉卡一面純真：「多得神父的杖，眾多困苦的人才可得救。」



神父：「是，是呢…可是，那是教主大人所送的珍貴杖…唉。」
艾莉卡：「那麼，神父，我走了。」

地點：花屋
途經花屋，大神們遇上莎兒和美露。
美露：「大神也來這裡買花嗎？」
莎兒：「呀，是想送花給艾莉卡吧！好羨慕。」

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	莎兒	美露
ああ,實はそうなんだ。	嗯，是啊。	↑	—	—
案內してもらってるだけだよ。	我只是請艾莉卡作響導	—	—	↑
ハハハ,これは兩手に花だな。	哈哈，這樣一來左右手也是花了。	—	↑	—
Time Over	—	—	—	—

艾莉卡滿臉通紅：「如果真想禮物送，送布甸就好了…」
美露與莎兒：「那麼我們失陪了。」
艾莉卡：「我們也走吧。」

地點：大神的住宅(大神のアパート)
感謝艾莉卡，大神於是帶艾莉卡參觀自己的住宅。
艾莉卡：「這裡是日本人的家嗎。那個，那個，可以參觀你的房間嗎。」
大神：「好啊。」
房間內，
艾莉卡：「真的，什麼也沒有…果然是日本人！有曰《質實剛健》呢。」
大神：「不…只是剛入伙，沒有什麼行李…」
艾莉卡：「那…有疊(日式草墊)嗎？我想試睡在上面！」

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
疊は持って來てないんだ。	沒有帶來。	—
疊で寢るには免許があるんだ。	我有特權，不用睡在疊上面的。	↑
タタミイワシならあるんだけど	罐頭沙甸魚(諧音)倒是有的。	↓
Time Over	—	—

艾莉卡：「沒有疊，久留也無用。走吧。」

地點：迪拓魯廣場(テルトル廣場)
途中經過迪拓魯廣場，大神遇上格嵐。
格嵐十分唐突：「與艾莉卡約會嗎。」「唔，你喜歡艾莉卡什麼？」
大神：

Timing LIPS　Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	格嵐
ドジなところです。	冒失。	—	↑
やさしいところです。	善良。	↑	↑
(中途出現)案內してもらってるだけです。	我只是請艾莉卡作響導。	—	↓
Time Over	—	—	—

格嵐：「算了，不阻你們，失陪。」

市場
經過市場，大神與艾莉卡遇上莎兒和美露。
艾莉卡：「美露與莎兒來這裡買什麼？」
莎兒：「唔，是舞台的幕啊。昨天表演的時候破了吧。」
大神：「是艾莉卡表演時嗎？」
美露：「是…落幕落得太急弄破了。」
艾莉卡：「對不起，因為我錯…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	莎兒	美露
だれにでも失敗はあるよ。	誰人都會失敗的。	↑	—	↑
次は氣をつけるんだよ。	下次要小心啊。	—	↑	—
もうダンサーやめたら。	不如放棄表演吧。	↓↓	—	—
Time Over	—	—	—	—

艾莉卡，：「美露，莎兒，雖然之後可能也會失敗，請多多指教。」「那麼，走吧，大神。」





茶座(カフェー)

大神與艾莉卡走到茶座。

艾莉卡：「不如繼續今朝的早點吧。」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
書ゴハンを食べていく。	吃早飯去吧。	↑
やっぱり,店を出る	還是離去吧。	↓
エリカくんにまかせてみる。	交給艾莉卡辦。	↑
Time Over	—	—

艾莉卡：「對不起，我想…」

待應：「唉，多得你這孩子連續三日弄得我的商店亂七八糟呢！」

艾莉卡被嚇得慌忙：「對不起……你生氣嗎？艾花小姐，對不起，我故意的。」

艾花：「不是故意才對吧，真拿妳沒辦法。」

艾莉卡：「你肯願諒我嗎，多謝妳。」

艾花：「妳晚上再來吧。」

艾莉卡：「那麼走吧，大神。」

水邊之橋

出如好奇，大神：「這是多瑙河嗎？」

艾莉卡：「不，這是相連的多瑙河的運河。這裡比較寧靜。」

望著運河，隔了一會兒：「大神…我好喜歡。」

莫非，這是艾莉卡的表白！

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	後期影響
俺も……好きだよ。	我…也喜歡啊。	↑	艾莉卡：「果然大神也喜歡巴黎。」
ごめん,俺には……	對不起，我已有…	↓	艾莉卡：「大神還掛念日本嗎…」
冗談……だよね?	是…講笑吧？	—	—
Time Over	—	—	—

原來，艾莉卡只是談論多瑙海…

艾莉卡：「走吧。」

地點：艾莉卡的房間(エリカの部屋)

大神經過教會，順道走到艾莉卡的房間前。

大神：「啊，艾莉卡的房間就在教會旁嗎。」

艾莉卡：「是啊。就像天神大人常在我旁一般。大神，不如入去休息一會兒吧。」

Click Mode

掛畫 x1

艾莉卡望著畫：「這幅畫，是幼年時母親送我的。大神，你知道為什麼天神要化成鳥在女仕面前出現嗎？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
女之人をおどかさないように。	為了不嚇怕女仕。	↑
羽根を包み進むために。	為了用雙翼包容她。	—
飛んで逃げられるように。	為了可以逃走。	↓
Time Over	—	—

艾莉卡：「龐大…溫柔的翅膀，所有都為包擁著女仕，予以安寧。」

睡床 x2

艾莉卡：「看到床我就醒起！大神，你信有天使嗎？」「我…每逢朝早總會整個人換了位，然後便掉落床，你不認為這是天使的惡作劇嗎？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
寝ぞうが悪いだけじゃ……	只是睡相差吧…	↓
俺もそう思うよ……	我也那麼想	↑
天使のイタズラ?	天使的惡作劇？	—
Time Over	—	—

艾莉卡：「天使是喜歡惡作劇，大神也要小心啊。」

書本 x2

艾莉卡	↑

艾莉卡：「那是我的日記。我最喜歡寫日記。是了，大神要不要看我的日記？」

大神揭開艾莉卡的日記，可是：

X月X日

早餐：○○○

午餐：○○○

晚餐：○○○

每日如是…

艾莉卡：「我已經足足寫十年了。」

燭台 x2

艾莉卡：「這是祈禱的祭壇。大神，你知道我今天要向神稟告那件事嗎？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
カフェーを壊したことかな?	是摧毀茶座那件事？	↓
今日の食事のことかな?	是今日早點那件事？	—
俺と再會できたことかな?	是與我再會？	—
Time Over	—	—

艾莉卡，：「大神好厲害，怎麼你會知道的。」

地點：馬戲團(サーカス)

大神在馬劇團看到一名可愛少女，於是輕輕打過招呼。

艾莉卡：「不是那樣啊，怎會你鞠躬呀，大神。法國打招呼時是握手的，要不要練習一下。」

大神：

Analog LIPS

選擇	艾莉卡
(最強)手をにぎる	↓
(強)手をにぎる。	—
(中)手をにぎる	↑
(稍弱)手をにぎる	↑
(最弱)手をにげ r	↓↓

艾莉卡：「那樣就對了，這樣大神也懂得招呼了。」「那麼，走吧。」

地點：劇場(シャノワールへ)

經過劇場門前，大神和艾莉卡遇上莎兒，談起商店的情況。

莎兒：「現在劇場正售賣明星照，大神要不要也買艾莉卡的照片？」

如已擁有艾莉卡的照片

艾莉卡	↑

有則有以下選擇

	中譯
ブロマイドを買う。	購買照片。
今日はやめておく。	不用了。

艾莉卡：「已買了，艾莉卡好感激。」

莎兒：「估不到艾莉卡也有擁迷，好傷我的心。」

艾莉卡：「莎兒…」



姬絲莉

地點：餐廳(レストラン)

時間：12:30 起

大神與艾莉卡經過餐廳，偶然遇上姬絲莉。

艾莉卡：「是姬絲莉姐姐。」

姬絲莉：「嘿…日本人…對這繁華街巴黎有什麼感想？」

大神：

選擇

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
さすが藝術の都•巴里ですね。	不愧是藝術之都巴黎。	↑
きれいな女性の多い街ですね。	有很多美麗的女仕呢。	↓
帝都のほうがいいな。	帝都比較好。	—
Time Over	—	—

姬絲莉：「艾莉卡，朋友有如一面反映自己的鏡子…你要小心擇友。」「還有，日本人，不要在大街上囁囁自語，好礙眼。」

地點：圖書館

經過圖書館的時候，大神遇上姬絲莉，不過最好不要在地圖版面呼喚他。否則姬絲莉會：「不要在圖書館大呼小叫的！」

※註	姬絲莉
地圖版面呼喚姬絲莉	↓

艾莉卡：「姬絲莉在找什麼？」

姬絲莉：「沒有什麼大不了，只是搜集一些有關日本的資料罷了。」「正好，日本人，回答我的問題。」「如果有個日本客人，用法國料理招呼他好嗎？記著不要跟我說什麼烹調方法！」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
本場のフランス料理がいいな。	正宗法國餐好。	↑
俺なら,日本食がいいな。	日本餐好。	—
もてなしの心の方が大切ですだよ。	最重要是烹調方法。	↓
Time Over	—	↑↑

姬絲莉：「我會參考這男人的意見。艾莉亞，打擾了。」

美露與莎兒

地點：花屋

詳見艾莉卡一表

地點：市場

詳見艾莉卡一表

地點：劇場(シャノワール)

詳見艾莉卡一表

格嵐

地點：迪拓魯廣場(テルトル廣場)

詳見艾莉卡一表

迫水 典明

地點：日本大使事館

醒起有事要辦，大神突然帶艾莉卡往日本領事館去。

迫水：「啊，大神，時間還早啊。」「唔，後面的不是艾莉卡嗎？」

艾莉卡也許邀請迫水先生：「迫水先生，要與我們一起逛街嗎？」

迫水：「有問題，有問題，與艾莉卡一起的話，我也想去。」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	迫水
いいですよ,行きましょう。	好啊，走吧。	↑↑
仕事はいいんですか。	不用工作嗎？	↓
どうしよう,エリカくん。	怎樣，艾莉卡。	—
Time Over	—	—

但到最後，迫水：「不行啊，說現在要工作，惹秘書生氣了。你們自己走吧。」

僧

地點：公園

公園上，大神們遇上維修組長「僧」。

僧：「你就是大神…試舉行雙手。」

僧用雙手打量大神，一邊詢問大神旅途如何。

大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	僧
すこぶる良好です	很好。	—
ふつか醉いです	有一點兒暈。	↑
(中途出現)ベタベタ觸らないでください	不要亂摸。	↓
Time Over	—	—

僧：「有點暈，是酒醉吧，好好。原來你也喝酒。」「好了，你們慢慢吧。」

???

墓地

大神與艾莉卡走到墓地，偶然看到一名穿著黑色衣服的少女在拜祭，她是？

地點：バー

酒巴前，大神和艾莉卡遇上一名粗蠻的白髮少女，她是…

九 奇蹟

暢遊中，大神不經不覺已與艾莉卡相處了近一個鐘，教會鐘聲響起，艾莉卡也是時候回去。

艾莉卡：「我在修道院還有工作未完成，要走了。大神要回領事館吧。那麼我先送你回廣場。」

大神：「唔，拜託了。」

來到廣場，天上降下一場無情雨。大神和艾莉卡只好暫走往一邊的簷篷避雨。

似受雨所感，艾莉卡一片愁緒：「雨，不會快些停嗎…」





大神：「艾莉卡…」
艾莉卡：「每當下雨天…便會勾起我初進入修道院時的回想……」「從小時開始，我便每施奇蹟，為他人治病、在荒地引發水源……起初各位都非常高興的…但是奇蹟的延續亦令其他人疏遠我……所以我便入了修道院。」
大神回憶起抵步巴黎當天，艾莉卡施神蹟一事：「所以你才要我守秘密嗎…」
艾莉卡：「大神…也一定認為我怪吧……」

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
いや,素晴らしいと思うよ。	不，十分美好啊。	↑
その力は神さまがくれたんだよ。	那是神賜予妳的力量。	—
確かに變かも……	或許真的很怪…	↓
Time Over	—	—

大神：「不，那力量好美好啊。」
艾莉卡：「下，美好？」「大神……多謝……」
大神：「艾莉卡，聽我說……我在日本也遇見過如妳一般的少女，她們也擁有不思議的力量。不過，她們都對堅強抗自己的命運，為和平而努力。」
艾莉卡：「唔…我也可以像她們一樣嗎？」
大神：「是啊…一定行的。」
艾莉卡開懷微笑：「……多謝！這樣我也可以專心戰鬥了。」
大神：「戰鬥？」
狂風暴雨中，一道落雷閃過，艾莉卡嚇得擁有大神懷內。
艾莉卡：「呀，嚇我一跳…」
驚魂過後，她才發覺自己不自覺緊抱著大神…
艾莉卡：「下？呀～！」手掌一揮，
大神頰上多了一個鮮紅的掌印…雨勢剛好在這時暫停。
艾莉卡：「呀…對不起。」
大神：「不，無礙的。」
這時教會的鐘聲又響過，艾莉卡與大神訣別後急步回去修道院，途中又撞到廣告板…大神亦回到日本領事館。

十 宴會

大使館內，由於自己有要事在身，迫水先生於是委任大神以日本大使身份出席法國「拉娜伯爵夫人」的舞會，首次出席大場面，大神唯唯應諾，馬上出發。



迫水：「不用怯啊，你早已與拉娜夫人見過面。我要走了。」
大神準時來到舞會。舞會上，大神遇上早日於劇場上會面的格嵐、美露與莎兒。
格嵐：「歡迎，大神。榮幸得你來臨我的舞會。」
大神終於明白迫水先生方才的一番話——格嵐就是拉娜伯爵夫人。格嵐為大神介紹過警長後，便去款待其他客人，餘下莎兒與美露招呼大神。
美露：「歡迎光臨。」
莎兒：「已準備好凍飲了，歡迎歡迎。」
大神暢飲舒緩自己，眼尾偶然看到早上於茶座相遇的少女。
大神：「那人是…

Normal LIPS

選擇	中譯	後期影響
グリシーヌ	姬絲莉	見下文
グリシルク	姬絲古	—
メルシー	美露莎兒	—
Time Over	—	—

美露：「你與姬莉絲是相識嗎？」
莎兒：「她是名門貴族啊。」
大神：「她好似望著我似的。」

「因為你好突出啊。黃色的東洋猴子。」一名法國紳士出言挑釁大神。
「這裡是我們上流紳士聚集的社交場合。她只因為認為你是隻不應該在這裡出現的下流動物，所以才望著你呀。」
受到種族岐視，大神不其然氣往上衝：

Normal LIPS

選擇	莎兒
貴族につかみかかる。	—
Time Over	↑

大神：「不可以為格嵐夫人增添麻煩…」
大局為重，大神唯有強忍。
莎兒見狀十分感動：「大神…武士…」
紳士繼續出言不遜：「怎麼了，猴子。」「看來名門的姬絲莉小姐也不喜歡你呢。」
見有騷動，遠處的姬絲莉向大神這邊走來。
意料地，姬絲莉竟然為大神解圍，怒斥貴族：「礙眼的是你才對！給我立即消失。」
紳士：「呀。」
姬絲莉：「消失！不要再出現。」
被姬莉絲所指，紳士無地自容，落慌而逃。姬絲莉接著盤問大神：
「大神！閣下亦是。為何被愚弄也不戰鬥？」「你有其他理因嗎？即使自尊被創也不戰鬥的理由！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
騒ぎを起したくなかったんだ。	我不想引起騷動	—
相手にするほどの奴じゃない。	那傢伙不值我出手	↑
戰はどうも苦手で……	我不擅長戰鬥	↓

姬絲莉板起面孔：「唔…是那樣嗎……」「不過…人類全靠自尊才可以生存，你不要忘記。」「如果閣下那樣的話，你不會在未來的戰鬥中取得勝利！！」
姬莉絲的說話藏有意思，大神於是追問：「未來的戰鬥？」可是，未及問個明白，舞會不遠處突然發生爆炸。舞會內忽然走出一隻手執剪刀，穿著西裝的滑稽大白兔，身型與一般人不惶多讓。
大白兔：「只要我《小兔》大人的眼睛仍然是紅色的一天，也不會讓你們人類隨意得逞免！懲罰你們免！！」
看到怪人搗亂，性格剛烈的姬絲莉手執慣使的巨斧，上前阻止：「等陣！那邊的白兔。」
但怪人不為所懼：「哈哈哈！居然會有挑戰我這《小兔》大人的傻瓜免！真驚喜免！」
姬絲莉：「制裁！」
二話不說，一人一免剎那間短兵交接，兵兇戰危。
「危險呀」大神也加入戰團，準備撞向小免：

Analog LIPS	姬絲莉	後期影響
(強)シゾーに体當たりをする。	↑↑	見下文
(中)シゾーに体當たりをする。	—	姬絲莉：「妳想死嗎！」
(弱)シゾーに体當たりをする。	↓	姬絲莉：「要不是我出手，你已經死了。」

大神：「冇事嗎。」
姬絲莉：「當然了！那種攻擊怎能輕易卸過！」「不過，我欣賞你的志氣。」「這傢伙有兩手，很難纏…」
大神與姬絲莉陷入苦戰，幸然一陣機槍掃射暫停了小兔的攻勢。
小兔：「是誰！」
手持十定架型機槍的是艾莉卡：「那邊的白兔！絕不讓你任意妄為。」
姬絲莉：「艾莉卡，這個男人就是了。」
艾莉卡：「下！真，真的嗎？從日本來的人就是大神？」
「那麼回去總部吧。」
混亂中，警察也趕到，各人得以舒一口氣。
艾莉卡：「光武…有靈子甲冑。」
姬絲莉：「跟著來。」
突如其來的怪人，加上法國亦要動用到靈子甲冑，大神感覺到法國此行並不如想像簡單。不過現在只有追上艾莉卡和姬絲莉。一陣子後，大神才知道自己回到劇場《les CHATTES NOIRES》。

十一 巴里華擊團，出擊！

時間刻不容緩，大神也不多問，通過艾莉卡指示的秘密通道，大神意識中換上帝擊團時的制服，輸送後來到一個新鮮的指令室。
姬絲莉：「太慢了！全員已經集合好了。」
定睛看，格嵐、美露、莎兒、迫水，加上換上制服的艾莉卡和姬絲莉…究竟…
迫水：「大神，我們並不是要你來巴黎留學。而是要你當上巴里華擊團•花組的隊長。」「而我們的總司就是格嵐。」
大神：



選擇	中譯
巴里華撃團とは何ですか?	巴里華擊團究竟是？
解釋	
得到帝都三次大戰驗証到都市必須防備「靈」的進攻，這已經不是帝都的問題。世界各國的主要都市都受到靈所威脅，積極計劃備戰。而當中計劃的先驅就是歐洲防禦計劃，而計劃中心就是我們巴里華擊團。以靈子甲冑對抗靈的威脅，那就是巴里華擊團•花組。	
このシャノワールは一体?	這《les CHATTES NOIRES》究竟是？
解釋	
《les CHATTES NOIRES》就是巴里華擊團的總司令部！要保護都帝最好當然在都市中心築起防衛基地，不是嗎？換言之，這裡就是巴里防禦計劃的最前線。	
說明は後です。出撃準備を！	說明留在之後，快準備出擊。

經過一輪解釋，格嵐率領大神以及艾莉卡和姬絲莉兩名成員往地下機庫，為大神與維修長，酒吧的醉漢——「僧」互相介紹。(一提大家，僧在公園時打量大神其實是為大神度身修改機體。)
僧正指揮其他隊員：「不要慢吞吞的，再散漫就打你們落《多瑙河》。」
僧見到格嵐：「維修經已完成，你們跟我來吧。」
一身行走，大神覺得機庫內裡完全是一個基地，到處人聲加上機械聲的聲音，噪雜非常。另外機庫設備齊全，維修班又做好準備，可謂萬事俱備，只待花組隊員坐上光武，就可即時出擊。
一行人走到機庫的幾部光武旁邊，
大神：「那不是我的光武嗎？」
僧：「那部是根據你日本那光武改的資料，加上參考，在法國製成的。」「是了，也讓你看看我另一個乘兒。」
在機庫的另一邊，大神看到帝都的彈丸列車。
大神：「這，這是…地下列車。」
僧：「那是紫電號Eclair，他可以送你們到巴黎上任何一個地方。」
大神驚艱之餘，機庫內傳來美露的聲音：「主人，探測到怪人行動！請馬上回到指令室。」
格嵐：「回去吧。」
回到指令室內，莎兒：「敵人正進軍凱旋門。」
格嵐：「大神…這情況下，你會怎做？」
大神：「敵人目標是破壞凱旋門，一定要馬上出擊，擊退敵人。」
格嵐：「答得好，大神，之後就交給你辦！」
大神：「要出擊了。各位。」
艾莉卡：「是。」
姬莉絲：「我已準備就緒，不用你費心。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	姬絲莉	後期影響
巴里華撃團.花組.出撃せよ！	巴里華擊團•花組，出擊！	↑	↑	見下文
花見の準備をせよ！	準備去賞花吧！		↑↑	姬絲莉：「不要胡說。」
Time Over	—	—	—	—

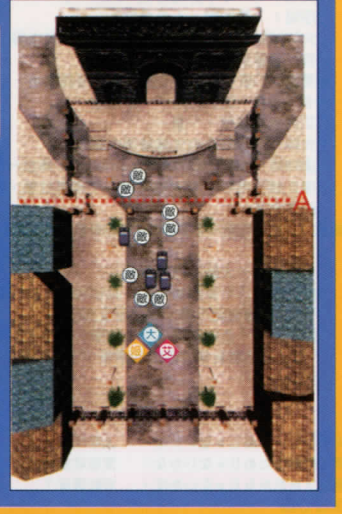
大神一聲令下，巴里華擊團•花組初次出擊，瞬速登上自己光武，乘上紫電號，穿過緊急落閘，保護乘客的沿線鐵路，到達凱旋門。
凱旋門中，小兔軍團的勢力實在太過強大，警察已經開始徹退。
小兔：「接著要由那裡開始剪呢免。」
巴里華擊團：「到此為止。」花組成員從大廈上齊聲飛出，擺出威風凜凜的隊姿：「巴里華擊團，駕到！」
艾莉卡：「兔仔先生，你其實並不是壞的兔仔先生！」
小兔：「喂！不要兔仔兔仔的叫我兔！叫我《小兔》大人兔。」
姬絲莉：「兔仔不須有名字！你惡行到此為止。」
氣上心頭，小兔命令蒸氣獸：「可惡，給我上！」

十二 戰鬥開始

※ 有關戰鬥詳情請參考上回攻略
※ 由於戰鬥難度極低，故只列出重點，請加以參考。

第一輪戰鬥

勝利條件：擊退所有敵人
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力



重點：

☆ 熟用護衛かばう指令(要留意，保護姬絲莉後並不會提升好感度)
☆ 熟用「風」、「林」、「火」、「山」四種陣形
☆ 必要時利用「中斷」戰鬥，但留意重新讀取記錄後會自動消失
☆ 擅用各角色的特點，充份利用攻擊範圍
☆ 必要時可利用艾莉卡的必殺技回體力
☆ 戰鬥中選項請參考下文

一開始
艾莉卡：「大神，你知道如何操縱光武嗎？」
大神：

選擇	中譯	後期影響
ああ,教えてくれないか。	可以教我嗎。	影響頭一個回合的行動
いや,大丈夫だよ。	無問題的。	—

戰鬥中事件

艾莉卡

出現條件：艾莉卡與姬絲莉在另一位類近
艾莉卡：「是個好隊長真好呢。」
姬絲莉：「是嗎？我卻覺得不大可靠…」
姬絲莉真言不諱，艾莉卡慌張地：「大神，大神聽到的…」
大神

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	姬絲莉
聞こえてるんだけど……	我聽到的……	—	↓
後期影響	—		
私語はひかえるんだ。	不要私自對話。	↑	—
後期影響	姬絲莉：「呵～，挺有威勢呢。」		
頼れる隊長を目指すよ。	我會努力成為可靠的隊長。	↑	—
後期影響	—		
Time Over	—	—	—
後期影響	—		

出現條件：於艾莉卡第3回合行動

艾莉卡：「大神……對不起。我將巴里華擊的、與及我們的事也隱瞞你…」

選擇	中譯	艾莉卡
秘密部隊だから當然だよ。	因為是秘密部隊，理所當然的。	↑
後期影響 ——艾莉卡：「多謝，大神。」		
だいぶ傷ついたよ。	傷透我心了。	↓
後期影響 ——艾莉卡：「對不起，大神。」		
ほかに隱しごとはないかい。	還有其他事瞞我嗎？	—
後期影響 ——艾莉卡：「呀，還有……。」格嵐在通信器：「啊，原來有那麼多嗎，之後妳慢慢講我聽。」艾莉卡：「呀，艾莉卡有危機！」		
Time Over	—	—
後期影響	—	

出現條件：越過地圖上方的欄柵

姬絲莉：「怎樣？對花之都的巴黎感想如何？」
艾莉卡：「地方十分優雅吧！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	姬絲莉
ああ,氣にいったよ。	唔，好鐘意。	↑	—
二人とも,戰鬥に集中しろ。	兩位，集中精神戰鬥。	↓	↓
日本に歸りたいよ。	好想返日本。	—	↓
Time Over	—	—	—

大神：「現在首先要擊倒敵人。」

出現條件：第二次破壞車輛

艾莉卡	姬絲莉
↓	↓

姬絲莉

出現條件：我軍摧毀任何一架車輛後
姬絲莉：「隊長…這裡停泊的車輛是屬於市民的，非必要的破壞有違正義。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
すまない,氣をつけるよ。	對不起，我會注意的。	—
多少の犧牲はつきものだよ。	多多少少犧牲是無可避免的。	↓
日本では常識だよ。	在日本，那很普通啊。	↓
Time Over	—	—

艾莉卡：「這裡的都違倒停泊的。有礙的車輛就推他到一邊去吧。」
出現條件：「聽聞閣下曾經是帝國華擊團的隊長…就讓我驗證你的技倆在這巴黎之中否使得吧。」

選擇	中譯	姬絲莉
ああ,見ていてくれ。	好，照照吧。	—
俺も確めさせてもらうよ。	我也驗證一下吧。	↑
今日はちょっと調子が……	今天身體有點…	↓
Time Over	—	↑

出現條件：越過地圖上方的欄柵

詳見艾莉卡一表

出現條件：第二次破壞車輛

姬絲莉	艾莉卡
↓	↓

戰鬥完結





凱旋門前，
小兔：「唔～！可惡，巴里華擊團！絕不饒恕！」
看到小兔大敗收場，現場一位紳士逞英上前掀挖苦小兔，市成見情況梢為隱定，也出來吶喊助威。
紳士：「這白兔，我來制裁你。」
小兔：「巴里華擊團，受死！出來吧兔！蒸氣獸《暴龍》！」
艾莉卡向紳士大喝：「危險，快退下。」
但事已遲，小兔已經乘上白兔型蒸氣獸《暴龍》，準備殺死不識抬舉的紳士。紳士恐慌過度，一跤兒摔在地上，動彈不得。
艾莉卡：「大神，那貴族…」
大神：

Normal LIPS

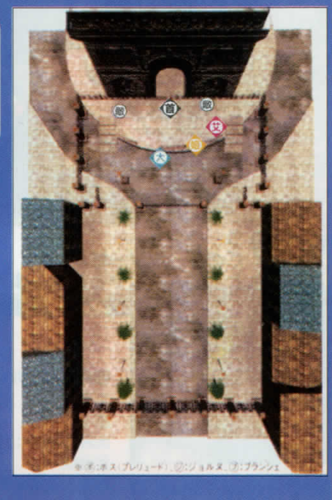
選擇	中譯	艾莉卡	姬絲莉
貴族を救けるんだ。	拯救貴族	↑↑	↑↑
Time Over	—	↑	↑

人命珍貴，大神衝上前，為紳士擋了無數子彈，紳士才得以逃脫。不過，姬絲莉卻對大神十分費解。
姬絲莉：「等陣，你算什麼！」「閣下是日本人…你不久前才來到巴黎，為何你會出手相救…」「更何況，自己還遭到何等侮辱，為何你不生氣？」「閣下沒有日本人的尊嚴的嗎！」
但大神堅定地：「什麼日本，什麼巴黎，與我沒有關係！」
姬絲莉：「什麼？」
大神：「讓所有人的幸福，為和平而戰…那就是我的尊嚴！」
艾莉卡與姬絲莉為之一振…
艾莉卡：「大神…」
姬絲莉：「呵…」
「什麼尊嚴，待我剪你一個爛兔。」小兔似乎在那邊等得不耐煩。似乎也不是閒話時候，巴里華擊團馬上重整旗鼓，與小兔交戰。

第二輪戰鬥

勝利條件：擊倒蒸氣獸「暴龍」
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力





重點：

☆ 暴龍身體分成三個部份，只要攻擊主體即可。
☆ 暴龍會在艾莉卡之後行動，要留意。
☆ 暴龍必殺技不弱，最好先派大神指名保護的隊員上前引暴龍使出必殺技，避免受到傷害

戰鬥中事件

艾莉卡

出現條件：大神面向地圖上的天使像(即樓梯上)，類接艾莉卡

艾莉卡：「那個？莫非…這裡…」「你明白嗎？大神……」「當一對年青的男女站立在天使像前，即可得到幸福那個伝說…」

選擇	中譯	艾莉卡
もちろん,知ってるさ。	當然知道。	↑
はやく,離れないと！	不好，要快點離開！	↓
いや,知らないけど…	不，我不知道	—

艾莉卡：「大神好壞…虧你說得出口，你這個花花公子。」「我也慶幸能與大神一起站在這裡。遲些一起再來吧。」

十三 戰鬥完結 —大神 一郎，新的戰鬥—

小兔：「嗚…我，小兔大人竟然會被人類打敗！我不服！」
暴龍故障，一聲爆發，小兔從此在世上消失，巴黎回復和平。花組成員
艾莉卡：「完結了…」
大神：「初次戰鬥，大家都幹得很精采！」
艾莉卡：「是！多謝大神！」
姬絲莉：「不敢當，結果理所當然。」
大神：「是了，日本帝國華擊團在勝利之後，有件事一定要做。」「兩位，跟著我做。」「來吧。」
依照慣例，大神擺出華擊團花組伝統的勝利姿勢。
大神：「勝利姿勢，決定！」
不過…兩位成員似乎不苟同大神的舉動…





姬絲莉：「那，那個…」
艾莉卡：「大神…你幹什麼？」
大神尷尬地：「你兩位也跟我做啊…」
傍晚，花組成員回到都市。
艾莉卡：「原來大神就是我們巴里華擊團的隊長。」
大神：「我也估不到艾莉卡們就是巴里華擊團的成員。」
姬絲莉獨自在一邊。
艾莉卡：「呀，姬絲莉姐姐，要不要一起談天！」
姬絲莉表現冷酷：「……免了。我還有事在身。再見。」
艾莉卡望著姬絲莉離去：「雖然冷酷，不過是個好人。而且又很擅戰。」「…比起我，好多了。」
大神：「沒有那回事啊。艾莉卡有艾莉卡的優點。」
艾莉卡非常感激：「大神…」
大神：「唔…怎麼了…」
艾莉卡：「無事…那，那個。」
夜空中，似為巴里華擊團首戰祝捷，亦似為舒緩拘緊的氣氛，巴黎天幕昇起了一輪五彩斑斕的煙火。
氣氛浪漫，艾莉卡不自覺依偎著大神：「好漂亮…」「那……大神，煙花完結之後，可以讓我聽聽東京花組的話嗎？」「我想更加了解大神。」
大神：「唔，好啊。不過說來話長…」
艾莉卡：「知道了！隊長。」
就這樣，第一話就此閉幕…

次回予告

「各位，你好。幻法天使歌莉歌的幻法魔術表現要開始了。下一話，櫻大戰3第二話：可愛魔術師。在愛的旗幟下…所以，我要笑…」

第二話 ～可愛魔術師～

一巴里華擊團總部：劇場《les CHATTES NOIRES》



大戰後第二天，格嵐召集巴里華擊團各位成員到指令室，展開會議。
格嵐：「從今天起，大神正式由日本大使成員晉昇成為巴里華擊團•花組隊長。同時，我請大神擔當新任務。」「來，看這個。」
圓桌中心有一套制服從小木台昇起，那是大神在帝擊團時無時無刻都穿著的制服…
大神一頭冷汗：「難道？」
格嵐：「就是啊。大神，我也請你在《les CHATTES NOIRES》收票。」
大神大喊：「又要我在劇場收票？」
格嵐：「是是。我醒起了，店內的工作也拜託你了。總括是收票兼助理吧。」「莎兒，也把那個交給他。」
莎兒：「是，主管。這是手提型通訊器Kinematoron。很方便的。」
美露：「大神，你還記得吧。這是大神在帝都使用過，那蒸氣推動的通訊器。這個是經過改良的微型機。」
莎兒：「待會兒我教你用吧。」
格嵐也對大神：「你好像有事想問，有問題就問吧。」
大神：

選擇	中譯
巴里華擊團について聞く。	詢問有關巴里華擊團。
格嵐：「巴里華擊團•花組是為對付「靈」的威脅，由靈子甲冑組成的機動部隊。而你是隊長，艾莉卡和姬絲莉是你的隊員。	
シャノワールについて聞く。」	詢問有關《les CHATTES NOIRES》。
格嵐：「這劇場《les CHATTES NOIRES》是巴里華擊團的總司部。地底一層有靈子甲冑的機庫，亦俱備輸送用的子彈列車。裝備可謂獨一無二。」	
光武F について聞く。	詢問有關光武F。
格嵐：「作為巴里擊團的專用機體，由《les CHATTES NOIRES》開發的新型靈子甲冑。技術牽涉到神崎重工所開發的回轉型蒸氣併用靈子機關，專程運到法國。安裝上僧開發的機體而成，那就是光武F。想當初，要開發可以抵受新型靈子機關那巨大馬力的機體實在十分艱苦。總算，那光武F將法國和日本的技術混合成一體，是部好機體。不過機體怎強也好，要是沒有如你們般擁有高水平靈力的人員，那什麼也是白費。」	

稀嵐接著道美露為大家分析有關敵人的資料。
莎兒：「雖然花組打敗了怪人，不過始終未知道怪人的真正身份。」
格嵐：「報告大概如上，明白嗎？大神。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	姬絲莉
わかりました。	明白了。	↑	—
後期影響 ——艾莉卡，：「大神真厲害。」			
わかりませんでした。	不明白。	—	↑
後期影響 ——姬絲莉：「這樣的報告根本代表什麼也不知道。」			
(中途出現)わかったかい,エリカくん。	明白嗎，艾莉卡。	↓	—
後期影響 ——姬絲莉：「呀，艾莉卡不明白，完全投降。」			
Time Over。	—	—	—
後期影響	—		

格嵐：「簡單講，我們可謂完全掌握不到任何情報。」
姬絲莉：「不過，唯一知道的是確實有人對巴里圖謀不軌。」「還有…只得我們有能力保護巴黎。」
格嵐：「唔，很好。那麼今日就此解散，為今晚籌備吧。」
「姬絲莉，你先走吧。辛苦了。」
姬絲莉有點困惑：「是，是…」
格嵐：「你也換衫準備。」
大神往更衣室換上西裝背心制服，回到一樓客席。
艾莉卡：「嘩！好襯你啊，大神。」
莎兒：「真的呢。十分合襯。」
大神笑說：「多謝。日本中我只有這套衣服…」「是了，我有什麼幫到手？」
美露：「唔，是呢。不如有事我再找你吧。」「那麼，艾莉卡，莎兒。開始打掃了，來這邊。」
艾莉卡與莎兒：「是。」
大神：「那麼我也先練練習收票吧。」
這時候，大神口袋裡的Kinematoron 傳出一陣聲響，大神按B 接受傳呼，看來姬莉絲似乎有事找他，於是走到劇場的更衣室。
※ 註：以後通訊器凡有傳呼時會傳出聲響，只有按B 鍵接收即可

化粧間內，大神高呼姬絲莉。
姬絲莉：「不要那樣高叫，我在這裡。給我肅靜。」
「…」大神有點不滿，嘴邊自言言語…
姬絲莉：「我叫你靜一靜！收聲，回答我的問題。」
「你知道格嵐為何要你當收票嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
人手不足のためじゃないかな。	人手不足？	↓
情報収集のためじゃないかな。	要我收集情報？	↑
俺がプロだからじゃないかな。	我較專業？	↓
Time Over	—	↓↓

姬絲莉：「格嵐讓你收票係要你從光臨商店的客人裡收集情報！」「…始終不能靠你這種人保護巴黎。」「因為，我決定了。」「看吧，看我這樣子！」
定睛一看，大神才發覺姬絲莉穿了一身盛裝，背心藍色晚裝，加上頭上和頸項的名貴手飾，襯上姬絲莉一頭金髮，及高貴氣質，可謂天香國色，十分之幽雅漂亮。
大神驚訝：「姬絲莉，那衣裝是？」
姬絲莉：「不，不要看！」





大神：「你不是叫我看嗎？」
姬絲莉：「我叫你不要用你污穢的眼神望我！」「我只為任務才穿著！！從今天起我也會站上舞台！」
大神：「你懂得跳舞和歌唱的嗎？」
姬絲莉：「閣下…你正在對說話。舞蹈是貴族的玩意。之前，我曾經協助過艾莉卡練習，我已經曉得這劇場內所有舞蹈。」「根本，當艾莉卡學懂其中一種時我已經學僥五種。」「閣下也回去商店吧。那是閣下的任務。」
與姬絲莉交談過，大神也回去工作。途中遇上莎兒與美露。
莎兒：「通訊器Kinematoron(實用型)已送到你的住宅，請你檢查一下。」



受莎兒所托，大神回到家中，果然發覺桌子上有一部通訊器Kinematoron。似預好時間一樣，通訊器正好接收到訊息。
接收通訊，畫面上的正是莎兒。
莎兒：「你好，大神！看到我嗎，是莎兒嚒。」「不如你

試試使用通訊器吧。我的通信號碼是14400。我等你嘍。」
※註：大神以後在自由時間可以回家，使用通訊器與其他隊員通信。通訊器以左右鍵調較頻道，上下鍵則可選定既有頻道。
大神將頻道調較到14400，接上莎兒的頻道。
莎兒：「那麼，大神，先移到大畫面再說吧。」
大畫面上：「怎樣？映得我可愛嗎？」
另一邊，美露也在秘書室駁上莎兒的頻道。
美露：「需要時請你隨便使用。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	莎兒	美露
ああ,わかったよ。	嗯，知道了。	—	↑
緊急の用事以外でも いいかな。	非緊急事外也 可以用嗎？	↑	—
Time Over	—	—	—

莎兒：「美露，太拘緊了。我們有時也用通訊器相約去遊玩嗎。」
「大神，即使不是公事也可以的。」
美露：「莎兒，多嘴。大神，隨便在平時使用也不緊。不過，請你接受到訊號時一定要回覆。」
通訊中，格嵐也接駁到頻道，請大神隨便使用通訊器。
美露：「那麼，大神，請你先回來。」
大神回劇場途中，大神遇上上前迎接的莎兒與美露。
莎兒與美露：「大神，請跟我們來。」
跟隨莎兒與美露：「大神來到劇場的電梯前。」
莎兒：「大神，你懂得使用這電梯嗎？」
美露：「這電梯只供巴里華擊團的工作人員使用。」
莎兒：「地庫有機庫、與及浴室等等，要參觀嗎？」
大神：

選擇	中譯	後期影響
願いする。	拜托了。	在美露與莎兒帶領下參觀地庫各層。途中不計算時間，一看無妨。
斷る。	不用了。	繼續行動。

※ 以後可乘電梯往地庫各個房間。

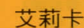
參觀完畢，莎兒見大神有空：「那…有事拜托嘍。可以往市場幫我買茶嗎？由於商店工作很忙…那…拜託嘍。」
大神見冇事幹，心想那也是助理的一份工作，於是應允莎兒，順道到街上走走。
莎兒：「多謝嘍。慢行啊。」

二 第一段自由時間：14:00 – 15:00



通訊器頻道一瀏

頻道	目的地
13720	巴黎 Wide
14070	巴黎 News
14200	姬絲莉
14400	莎兒
14500	美露
14680	命運之水晶
15000	艾莉卡
15300	格嵐



艾莉卡

地點：教會(連鎖事件一)
時間：14:00 – 14:25



大神走到教會，遇上洛尼神父。
洛尼：「大神，要不要懺悔？你心靈將得到安寧。」
大神：「那麼，拜託了。」
大神進入懺悔室，隱約見到對面的是個穿著紅色衣服，提著十定架的修女。
少女：「…今天，我會聆聽你的罪。」「迷途的羔羊啊，道白吧。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
食べ物に好き嫌いのあること。	我揀飲習食。	—
遲刻の多こと。	我經常遲到。	—
(第一話戰鬥中無破壞車輛選項) 忘れ物の多こと。	我很善忘。	—
(第一話戰鬥中曾經破壞車輛的選項) この前戦いで車を壊したこと。	在上一次戰鬥中， 我破壞了汽車。	↑
Time Over	—	—

艾莉卡：「是…神經已卸免你的罪。」「那麼懺悔完畢，請你再來。」

地點：教會(事件二)
時間：連鎖事件一之後，直至14:25 之前
大神懺悔再走到教會，遇上艾莉卡和洛尼神父。
艾莉卡：「因為婆婆的暖爐生不了火，所以…」
神父：「於是，妳便用那本書生火…」
艾莉卡：「是。婆婆也分感激。」
神父：「艾莉卡…那可是十分珍貴的書本。
艾莉卡：「不過，可以幫到煩惱的人，相信那也正確的。」
「相信神也會原諒我們吧，是嗎，大神。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	洛尼
神さまなら許してくれるよ。	神會原諒。	—	↑
神様なら許さないな。	神不會原諒。	↓	—
俺が許すよ。	我原諒。	↑	↓
Time Over	—	—	—

洛尼神父：「唉，也沒有法子，唯有從新花兩年時間寫過另一本吧。
艾莉卡看來沒有自覺：「神父，加油呀。我支持你。」
洛尼神：「多，多謝…」
艾莉卡：「那麼，大神。我要去幫神父了。」

地點：水邊之橋
時間：14:00 – 14:40
大神經過水邊之橋，看到艾莉卡失落地在橋上囁囁自語。
艾莉卡：「神啊…請寬恕犯了重罪的艾莉卡…」
大神上前：「怎麼了？」
艾莉卡：「呀，大神…我為神父打掃房間的時候，打破了花瓶。神父看到花瓶的碎片就哭起來…雖然我有道歉…」
「大神，我要怎麼做才好？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	洛尼神父
花ビンを買いに行こう。	買個新花瓶。	—	—
接著劑でくっつけよう。	用萬能膠修補吧。	↓	—
二人でもう一度あやまろう。	一起再向神父道歉吧。	↑	↑
Time Over	—	—	—

艾莉卡十分感謝大神：「多謝！我鼓起勇氣了。」
大神：「那麼馬上去教會吧。」
經過多番思慮，艾莉卡還是決定跟回教會跟神父道歉。
見艾莉卡如此誠懇，神父也原諒了艾莉卡：「艾莉卡，好了。有形態的物件總會爛的。」「我好欣慰看到艾莉卡心靈長大，以及大神的善良行徑。我好感動。」
艾莉卡：「太好了。那麼，我去買個新花瓶。」
※註：事件仍有後話，請參考市場一事件。

地點：市場
時間：教會事件二之後，直至14:45 之前
雖然得到洛尼神發原諒，不過艾莉卡為向神父賠罪，於是決定到市場買個新花瓶送給神父，遇上途經市場買菜的大神。
艾莉卡：「大神來買菜嗎？」
大神：「是啊，受莎兒所託，你？」
艾莉卡：「我來買新花瓶給教會的，但找不到合意的…實在不知道要怎辦…所以，我打算將市場內的花瓶買清光。」
艾莉卡這個舉行，叫大神心叫不妙：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
すごく高價な花ビンがいいよ。	買個高級花瓶就可以了。	↑↑
後期影響 ——	之後被神父責罵，艾莉卡	↓
同じ花ビンがいいよ。	買回同一個花瓶就可以了。	↑
安物の花ビンがいいよ。	買個廉價花瓶就可以了。	↓
Time Over	—	—

艾莉卡：「好主意，多謝大神。」「那麼，大神。慢走了。」

地點：大神のアパート
頻道：15000
大神回到家中，於是提起Kinematoron 與艾莉卡通訊。
接上頻道15000，艾莉卡在畫面上：「係！係艾莉卡•科婷。」「啊，是大神，那麼移向主畫面談談吧。」
艾莉卡在主畫面：「怎麼了？不懂使用嗎(指通訊器)。」
大神支唔而對：「方法是知道…」
艾莉卡：「冇辦法呢…那麼由我這前輩教你吧。」
「首先…試試與姬絲莉姐姐聯絡吧。唔…」
艾莉卡接駁往另一個頻道，不過回應的是秘書室的美露。
美露：「是……《les CHATTES NOIRES》秘書室。我是美露•雷藏。」
艾莉卡：「呀？怎麼？應該是聯絡姬絲莉姐姐的…」
美露無奈地：「…艾莉卡，似乎要再教你如何使用吧。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	美露
メルくん……よろしく頼むよ。	美露……拜托了。	—	↑
エリカくんにはむずかしいかな。	對艾莉卡太難了。	↓	—
俺はすぐに覚えたけどね。	我倒是馬上就學懂。	↑	—

美露：「那麼…艾莉卡，我遲下教你。」

地點：警察署(事件二)
時間：14:45 – 14:55
大神偶爾經過警察局，遇上艾莉卡，她似乎遇上麻煩。
艾莉卡：「呀，大神！你來了。我被捕了。」
大神：「為，為什麼？」
艾朗：「由我來解釋吧。當我在迪拓魯廣場一帶搜索的時候，我看到這孩拿著機關槍團團轉的。於是便拘捕她。」
艾莉卡：「我什麼也沒幹啊。大神，救我呀。」
艾朗：「你想為這孩保釋嗎？請你証明這孩子的身份。」
大神：「唔，艾莉卡是…」

選擇	中譯	艾莉卡
巴里華擊團の一員です。	巴里華擊團的一份子。	—
教會のシスターです。	教會的修女。	—
シャノワールのダンサーです。	《les CHATTES NOIRES》的舞蹈員。	↑
シャノワールの荷物です。	《les CHATTES NOIRES》的負累。	—

艾育朗：「好，釋放。」
艾莉卡：「多謝你啊，大神。」
艾朗：「那麼我也回走搜索。大神，要帶那孩子回去啊。」

姬絲莉

地點：化糎間(樂屋)
時間：14:00 – 14:25
大神走到化粧室，看到姬絲莉依然在練習。
姬絲莉：「哼，閣下嗎。我不要需要練習。不要胡說。」
「嘿…今晚的客人認真幸福。可有幸看到我的表演。」
Click Mode

嘴巴 x1
姬絲莉：「只要我踏上舞台，客人自然會增加。那麼你的工作量也會增多。你還記得你的任務吧。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
チケットのモギりだろ?	收票？	↓
客席のボーイだろ?	客席助理？	↓
情報收集だろ?	情報收集？	↑
Time Over	—	—

姬絲莉：「你的職務是從客人裡套取情報。」

嘴巴 x2
大神：「姬絲莉要表演什麼？」
姬絲莉：「我的歌。與艾莉卡的歌曲有別，我會一個人表演。我的歌會響徧整個《les CHATTES NOIRES》。」

選擇	中譯	姬絲莉
店のすみずみまで聞こえてくるよ。	相信會響徧每一個角落。	↑
店之外まで聞こえてくるよ。	相信店外也會聽到。	—
お客さんの心にも響くよ。	也會響徧客人的心。	↑↑
Time Over	—	—








姬絲莉：「你也享受我今晚的表演吧。」

衣服 x2

大神：「那衣服好襯妳。」

姬絲莉：「是特別為我而設計的，當然了。」「精練而成的設計中，這衣服漂溢著高貴氣息。是套好服裝。」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
本當にきれいな衣裝だね。	那衣服真的很漂亮。	↓
グリシーヌのほうがきれいだよ。	姬絲莉比較漂亮。	↑↑
馬子にも衣裝だね。	人靠衣裝呢…	↓↓
Time Over	—	—

姬絲莉：「衣服會表演出每個人的氣質。」

髮 x2

姬絲莉	↑

大神：「你一把頭髮真秀麗。」

姬絲莉：「吟遊詩人亦有以詩讚美我一把頭髮。但經過修飾的話並不真心，閣下的說話比較誠真。」

胸 x2

姬絲莉	↓

姬絲莉：「你看在那哪裡！竟偷窺女性的胸部，你不覺得收恥嗎！」

口 x3

後期影響　　事件完結

胸 x3

姬絲莉	↓↓
後期影響	事件完結

地點：公園
時間：14:30 — 14:55

公園內，大神看到姬絲莉獨在一角沉思。

姬絲莉：「嗯，隊長嗎。」「我為表演擔心。我有信心不會失敗，不過…不失敗與成功是兩回事。舞台每刻都在變，沒有絕對…我為此苦惱。」

選擇	中譯	姬絲莉	後期影響
グリシーヌなら大丈夫だよ。	姬絲莉一定做到的。	↑	見下文。
俺は絕對拍手するよ。	我一定會鼓掌。	↓	姬絲莉：「難道你想在收票時偷懶看我的演！」
デビューやめれば?	不如放棄表演？	—	姬絲莉：「不，我會努力。」
Time Over	—	↑↑	—

大神鼓勵姬絲莉。

姬絲莉：「嘿…想不會會被你鼓勵。我也太懦弱了。」「就承你貴言。期待我的表演吧。」

地點：大神のアパート
頻道：14200
時間：14:30 起

大神回到自家，於是運用通訊器，較正頻道，與姬絲莉通話。剛巧，姬絲莉也似有事找大神：「閣下？正好…我有話跟你說。」

移到主畫面，莎兒忽然駁上大神的頻道：「大神，聽我說嘜！剛才，有個怪貴族來了商店呀！」

姬絲莉：「…莎兒嗎？抱歉，我正與隊長通話。」

莎兒：「呀，姬絲莉姐姐。不過，不過嘜…我也有話…」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉	莎兒
グリシーヌと話する。	先與姬絲莉對話。	↑	—
シーと話する。	先與莎兒對話。	—	↑
Time Over	—	↓	—

大神決定先與姬絲莉對話。

莎兒：「耶！之後要與我通訊啊。」

姬絲莉：「抱歉，隊長。讓你操心了。」突然一轉態度，十分認真地：「通訊器可十分方便，也是巴里華擊團重要的聯絡方法。不過！你絕不要借意約會我！知道否！」「那麼，失陪了。與莎兒通話吧。」

※註：如選擇莎兒；又或與姬絲莉對話後再與莎兒對話；想知當中內容對白請參考莎兒一表。

地點：餐廳(レストラン)
時間：14:30 — 15:00

大神路經餐廳門前，眼尾看到姬絲莉就在店內，於是走進餐廳內，打算與姬絲莉一起午膳。

姬絲莉：「嗯，剛準備完表演，所以便到來午膳。」「我準你同席。這裡的肉湯是珍品，慢用吧。」姬絲莉忽然望向遠處：「嗯…那位是上前宴會時結識的公爵夫人。抱歉，失陪一會。直至我回來，你等我。那時才點菜，不要自把自為。」

姬絲莉離席，大神本想看看菜單打發時間，一個不慎打翻了姬絲莉的咖啡。

生怕姬絲莉生氣，大神只好展開救忙行動：

Double LIPS 1

選擇	中譯	姬絲莉
店主を呼ぶ。	呼喚老闆。	↑
自分で片付ける。	自己執拾。	—
グリシーヌを呼ぶ。	呼喚姬絲莉。	↓
Time Over	—	↑

Double LIPS 2

選擇	中譯	姬絲莉
コンソメスープを注文する。	點肉湯。	↓
紅茶を注文する。	點紅茶。	—
コーヒーを注文する。	點咖啡。	↑
Time Over	—	—

Double LIPS 3 & Timing LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
グリシーヌのところ行く。	往姬絲莉處。	↑
こっちに來てもらう。	叫姬絲莉過來。	↓
(中途出現)逃げる。	逃走。	↓↓
Time Over	—	↓

一輪功夫，大神總算收整理好桌子，並替姬絲莉換上新一杯飲品。只待姬絲莉回來，就知道事件會否被揭穿。不過，待應這時來過來，說姬絲莉有事找自己，便到餐廳門前。

姬絲莉：「公爵夫人有問，請回答。」

大神為公爵夫人解疑難後，姬絲莉：「隊長，有勞。那麼回席吧。」

回到席上，姬絲莉：「我看到閣下所有舉動。從打翻咖啡至最後那。打翻了咖啡也沒有辦法，我原諒。問題是你的對應手法。」

姬絲莉開始批評大神剛才每個善後工作(請參考上表)。

姬絲莉：「以後請你謹慎。」「老闆，我沒有心情午膳，我想結賬。請原諒。」「隊長，我走了。請慢用。」

莎兒

地點：賣店

莎兒：「大神，歡迎光臨。」

選擇	中譯
ブロマイドを買う。	購買照片
シーと話する。	與莎兒談話
立ち去る。	離去

選與莎兒談話

莎兒：「大神是在《les CHATTES NOIRES》當收票。」「真羨慕。我也想嘗試當收票。」「大神，直話直說…一次就好了，可以與我交替工作嗎？」

選擇	中譯	莎兒
ああ, いいとも。	唔，好哦	↑↑
後期影響	影響後期事件，見下文。(詳見第二段自由時間賣店一事件)	
それはできないよ。	那不行哦。	—
後期影響 ————	—	
ボーイの仕事もしてくれよ。	也替我做侍應吧。	↑
後期影響 —影響後期事件，見下文。(詳見第二段自由時間賣店一事件)		
Time Over	—	—
後期影響 ————	—	

莎兒：「成了！大神真明白事理！那麼明天表演開始後你再來商店。」

地點：大神のアパート

大神回到自家，於是選擇既定頻道，致電莎兒。

※首段內容詳見姬絲莉一表，當中內容大致相同，不過是次則是姬絲莉中途轉駁給大神，選擇與影響如是。

與莎兒的對話：

主畫面上，莎兒：「聽我講嘜！有個好討厭，貴族來過呀！又說要買光商店的商品，要我與他吃飯…」「過份呀，那貴族實在太過無禮貌。於是我將所有貨品都賣給他後，便叫他先請示主管。那貴族一聽我提到主管便夾著尾巴離去了嘜！」

大神：「呀，莎兒真可憐…」

莎兒：「說出來後舒服多了。再見，大神！」

地點：大堂ロビー

大神經過大堂，遇上莎兒和幾位新同事，互相介紹過後又再繼續行動。

地點：通訊器 Kinematoron
時間：14:35 — 14:55

透過通訊器，莎兒會託托大神幫助閣樓的莎兒。如越時後仍未幫手，莎兒：「大神你真是！難得我為你製造機會。我自己去幫他就好了。

莎兒
↓

美露

地點：秘書室
時間：14:00 — 14:30 、14:35 開始在閣樓事件後

選擇	中譯
メルくんと話をする。	與美露談話
自分の評判を聞く	打聽自己的聲譽
立ち去る	離去

※註：聲譽一項在於幫助劇場外人而增長，會影響大神戰鬥能力。

選メルくんと話をする(與美露談話)後，

大神：「工作辛苦嗎？」

美露害羞地：「不…大神要接待客人，你辛苦多了。」

大神：

選擇	中譯	美露
日本で慣れてるよ。	在日本習慣了。	↑
モギリならプロだよ。	論查票，我是專業。	↑
サボリならプロだよ。	論躲懶，我是專業。	↓
Time Over	—	—

美露：「是嗎，我就認為即使努力亦不一定會專業。」

地點：閣樓(屋根裏部屋)
時間：14:35 — 14:55

大神接收到莎兒的訊息，知道美露需要幫手，於是走到閣樓。

美露：「大神，你不是去買菜嗎？」

大神：「莎兒拜託我來的，你來幹什麼。要幫手？」

美露：「不……只是搬運離物罷了，倒不用幫忙…」

大神望著美露身旁龐大的雜物：「一個女孩子不行的，讓我幫你手吧。」

美露：「行，行的。請…請你慢行。」

大神：

選擇	中譯	美露	莎兒	後期影響
いや, 手伝うよ。	不，我來幫手。	↑	—	見下文
わかった, もう行くよ。	知道了，我走啦。	—	↓	見莎兒一表
素直じゃないかな。	不坦誠呢。	↑	—	見下文
Time Over	—	—	↑	見莎兒一表

美露：「這是我的工氦。我不要其他人幫忙。」

大神仍然不放棄：「那麼兩個人一起搬吧。那就行吧。」

美露：「知道了…大神也真多事。」「不過…那也是優點。」

大神與美露將雜物運送到書室，莎兒剛好進來。

莎兒：「嗯嗯。相處得很好。」

美露：「莎兒，妳怎麼這裡？難道。」

莎兒：「是啊。我希望大神與美露融洽相處嗎。」

美露：「莎，妳真…多管閒事。」「那麼，大神，之後也拜託了。」





格嵐

地點：主管室(支配人室)
時間：14:00 — 14:25

大神走到主管室找格嵐。

格嵐：「有事的話請你簡結交待。」「嗯，那套助理的制服？嗯，很合襯呢。下次宴會就請你作伴吧。好嗎？」

選擇	中譯	格嵐
遠慮します。	不用了。	↓
お引き受します。	遵命。	↑
え……遠慮しておきます。	嗯，不用了。	—
お……お引き受します。	嗯…遵命。	↑
いい年なんですから。	都一把年紀了。	↓↓
Time Over	—	—

格嵐：「你慢慢考慮吧。」

地點：作戰指令室
時間：14:30 起

大神：「格嵐？」

格嵐：「嗯，照上頭指示，我正在整理資料。都不知怎麼想的…什麼集合優等生，什麼更有效率地戰鬥…是了…大神認為怎樣？保護城市，與及打倒怪人，那樣是首要？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	格嵐
巴里之街を守ことです。	保護巴黎。	—
怪人を倒すことです。	打倒怪人。	↑
Time Over	—	—

因應大神回答，格嵐為大神從多方面分析：「是嗎。那樣就好。你是我看重的男人。努力加油。」「那麼，可以讓我靜靜嗎？」

僧

地點：道具室

大神走到道具屋，遇上僧。

僧：「這是姬絲莉表演時會使用的大型道具。因為人手不足，連我也要出手。」「是了，姬絲莉首次表演，你擔心嗎？」

大神：

Timing LIPS

選擇	中譯	僧
才能があるから大丈夫です。	她有天份，冇問題的。	—
經驗不足だと思います。	我認為她經驗不足。	↑
俺が手助します。	我會幫助她。	↑↑
エリカくんが手助しますよ。	艾莉卡會幫助她的。	—
Time Over	—	↓

大神：「我會幫助姬絲莉。」

僧：「隊長，你還真多事。」「不過，我挺喜歡。」「姬絲莉性格剛強，不喜歡人幫忙，你要暗中幫忙姬絲莉啊。隊長，那拜託你了。」

地點：格納庫

僧：「嗯。隊長，我修理好你們的光武了。即使損毀再嚴重也沒有問題。」「嗯…說上來，新隊員何時會加入？光武F還剩有空機。」「我還要為你們度身調整機體，再不來可真頭痛。」「憑現在的戰鬥力，沒有可能保護巴里啊。隊長，你說是嗎？」

選擇	中譯	僧
今のままで大丈夫ですよ。	現狀就好。	↓
すぐに新隊員がほしいですね。	我想有新隊員加入。	↑
班長が隊員になりませんか?	不如組長加入吧？	—
Time Over	—	—

僧：「隊長啊，光武F就交給我們吧。」

迫水 典通

地點：日本大使館

大使館內，迫水：「大神。嗯嗯，那制服好襯你。」「是是…我忘了。你不用再來這裡了。你經已是巴里華擊團的隊長，市務繁忙吧。是了，你在帝都時也非常享受收票的嗎？」

選擇	中譯	迫水
モギリはもうたくさんです。	我受夠了。	—
やはり自分はモギリが一番です。	畢竟收票最適合我。	↑
他に仕事はないでしょうか。	沒有其他的工作嗎。	—
Time Over	—	—

迫先：「可以日夜身在《les CHATTES NOIRES》就像一個夢。為了巴黎的和平，要努力做好收票與隊長的工作啊。」

艾朗警官

地點：警察署
時間：14:20 — 14:40

大神走到警察署，剛巧遇上艾朗警官。

艾朗：「喂，那裡的日本人。我是巴里警察艾朗，我有事想問你。」

大神：「我…我是大神。」

艾朗這時也認出之後在舞會上認識的大神：「對不起…失禮了。我們在搜索迪拓魯廣場的炸彈兇徒，你有見過一名載眼鏡的銀髮女人嗎？」

※註：如有曾在指定地方遇上請指出該地方，未遇上則可表示沉默。如答案正確，影響請見以下一表。

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾朗(如答案正確)
カフェにいましたよ。	在茶座(カフェ)啊。	↑
テルトル廣場にいましたよ。	在迪拓魯廣場啊。	↑
俺のアパートにいますよ。	在我家啊。	↑
Time Over	—	↑

艾朗警官：「多謝你幫忙。那麼，本官要繼續搜查了。」

地點：迪拓魯廣場テルトル廣場(事件二)
時間：迪拓魯廣場事件一之後發生(請參考後頁)

廣場內，艾朗警官：「我一定會找到你的。唉，最近真的多事。」

選擇	中譯	艾朗
俺が巴里の正義を守ります。	我會保護巴黎的正義。	—
俺が惡い奴を倒します。	我會打倒怪人。	↓
俺が改心させます。	我會導她向善。	↑
Time Over	—	—

艾朗：「雖然是罪犯，但他們一定都有良心。那麼，拜託你了。」

洛尼神父

地點：教會

詳見艾莉卡一表

???

花屋

大神走到花店，遇上之前在基地裡的日本少女，她也來買花。大神心想，在法國，那真是稀有的日本人。

地點：迪拓魯廣場テルトル廣場(事件一)
時間：14:00 — 14:20

大神走到廣場，廣場突然發生爆炸。案發中，大神看到一個銀髮女人：「嘿，污穢的煙花。再見吧。」

女人形色可疑，大神上前，不過最後仍是被她走甩。

女人：「不要碰我，混蛋！阻頭阻勢！」

地點：カフェ茶座(カフェ)，テルトル廣場迪拓魯廣場，自宅(大神のアパート)

大神在市內走走，在以上三個地方幾次遇上同一個銀髮女人，女人形跡可疑，她是…

※註：後話請參考前頁內，艾朗警官之迪拓魯廣場(事件一及事件二)、與及警察署一事件。

三 淘氣少女「歌莉歌」

閒遊一會，大神發覺時候不早，也是時候往市場替莎兒買菜。正想回程時，又遇上艾莉卡，看來她仍然未物色到一個合心意的花瓶。





艾莉卡：「找很久了。不過總是找不到。」

大神：「那麼，一起走吧。兩個人始終會比較快。」

「嘶嘶嘶嘶」一陣嘶叫聲後，市場內，只見路人東奔西走。大神與艾莉卡搖頭張望，原來是一部馬車的馬匹失控，闖進了市場。

艾莉卡：「呀！大神！那馬車！」

大神：「要想些辦法…」

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
馬をとめる。	制止馬匹。	↑
とりあえず逃げる。	總之逃吧。	↓
エリカに任せる。	交給艾莉卡辦。	↓
Time Over	—	—

大神：「不行啊，總之要制止那馬匹！」「艾莉卡！給我疏散四周的市民。」

艾莉卡：「是！知道了。」

憑著蹻健的身手，大神飛快的，一下子抓著馬匹的韁繩，稍為制止馬匹的行動。可是，馬匹依然未肯就凡，發力一跳，擺脫大神，又再搗亂。這時候，一道黑影降到馬背，馬匹接而乖乖停底，市面回復平靜。

大神定睛一看，黑影竟然是一個嬌俏的小孩子。

小孩子倚偎在受驚的馬匹旁，笑對大神：「哈！大叔，有兩下子呢。雖然難看一點。」

大神：「大 ，大叔？好過份。我還很年輕的。」

小孩子：「呀，對不起。我叫歌莉歌。大叔的名字是？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
俺の名前は大神 一郎。	我是大神 一郎。	—
後期影響	—	
名乗るほどの者じゃないよ	拘拘小事，何足掛齒。	—
後期影響	艾莉卡：「大神，制止馬匹的又不是你，你怎麼充威風了。」	
オジサンじゃんあいのに	我不是大叔啊。	—
後期影響	—	
Time Over	—	—
後期影響	—	

但大神似乎十分不悅「大叔」這稱呼。

歌莉歌：「呀！我又叫大叔了嗎。對不起呢。」

艾莉卡：「我是艾莉卡•科婷。16歲，獨身。」

歌莉歌：「是一郎和艾莉卡嗎。一郎這名字好怪，是外國人嗎？」

大神：「是日本人，你也不像法國人啊。」

歌莉歌：「猜中了！我是越南人。」

艾莉卡：「你什麼時候來這裡的？」

歌莉歌：「那…事太耐，早忘記了。」「是了。一郎，剛才你很威風啊，竟然想制止那隻馬。」

大神：「不過最後多得歌莉歌才得救啊。」

歌莉歌有點害羞，按著帽子，十分可愛地：「嘿嘿。多謝。被答謝總覺得有點害羞。」「我好喜歡動物。如果可以和他們談話就好。」「一郎呢？你想和動物談話嗎？」

大神：

選擇	中譯	歌莉歌
俺もできるといいな。	可以的話就好了。	↑
俺は思わないな。	我不認為啊。	↓
俺はできるよ。	我可以啊。	—
Time Over	—	—



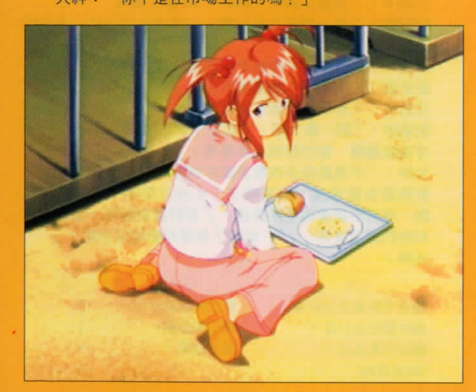
歌莉歌：「一郎也那麼想嗎。」
艾莉卡：「提起動物我醒起了，我還想買花瓶。」
歌莉歌：「想購物？那麼由我作嚮導吧。有關這個市場的事就交給我吧。」「來吧，這邊啊。」
艾莉卡讀道：「果然是男孩子呢。比起大神還要可靠。」
歌莉歌：「我不是男孩子啊。看…」
歌莉歌脫下帽子，頭上兩個小髮裝飾結成兩條小，看上去是一個可愛的小妮子。
歌莉歌撅起嘴：「難道…你們認為我是男孩子？」
大神：「誤，誤以為。」
歌莉歌一突然又笑起來：「哈哈！不要緊，不要緊。有時候也會被人誤會的了。」「來吧！商店要關門了。」
經歌莉歌作嚮導，艾莉卡一會兒就選購到一個合心意的花瓶。
歌莉歌：「想知道街上有什麼商店就話我聽吧。」
大神：「剛才起就只靠歌莉歌幫忙，有什麼事我可以幫忙的嗎？」
歌莉歌凝重的思索了一會兒：「…是了。那麼，請你幫幫忙。一郎一個就好了。」
艾莉卡：「那麼我先回修道院。再見，歌莉歌。」
歌莉歌：「再見。一郎跟我到這邊。」
歌莉歌往一邊市集：「你好！我今日也來收集剩下的雜菜。」
接過大大小小種種雜菜，大神背上一個大袋，手上幾桶的，十分狠狽。
歌莉歌：「那麼，一郎。運到這邊來。」
大神：「歌莉歌，為何你收集這麼多雜菜？」
歌莉歌：「這是大家的午飯。每次都由我在市場收集。」「好了，好了。這個，那個…全部集齊了。」
歌莉歌著急的向前走，也道大神趕快：「一郎也加油，加油！是最後的了。」
「哦，是歌莉歌。又來工作嗎？」一位白髮老伯伯跟歌莉歌打招呼，似乎是相識。
歌莉歌：「哦，鬍子伯伯。怎麼在這裡？」
鬍子伯伯：「唔…打算來這裡買蘋果。是了是了，肚餓嗎，歌莉歌？我買了麵包，要一起吃嗎？」「嗯，你也一起吃吧？」
鬍子伯伯：「我是羅倫氏。是這個巴黎的寶石商。雖然唐突，你與歌莉歌是？」
大神：

選擇	中譯	歌莉歌
戀人はなんです	是情侶。	↑
保護者なんです	我是監護人。	–
兄妹なんです	是兄妹。	–
Time Over	–	–

羅倫氏：「大神，不行啊。不對跟歌莉歌這麼誠實的孩子開玩笑。」
歌莉歌：「開玩笑！嚇我一跳了。一郎好討厭。」又向大神裝鬼臉。
對 羅倫氏「那你不吃嗎？」「那不行啊，我分一半給你吧。」
歌莉歌善良地將一半麵包分給羅倫氏。
歌莉歌：「我喜歡與大家一起分享。」
羅倫氏：「我也是啊，真難得呢。」
歌莉歌：「如果大人全都像伯伯和大神般好人就好了。」「在我身邊的大人只會弄哭小孩。」
從一番話，大知道歌莉歌有著不愉快的過去。
「我也要走了。大家都餓的了。走吧，一郎。」「這邊啊，這邊啊」

四 可憐的小魔術師

歌莉歌帶大神來到一個馬戲團。
歌莉歌：「是這裡了。我在這《CIRQUE DE EUROPE》馬戲團工作的。」
大神：「你不是在市場工作的嗎？」





歌莉歌：「不是啊，你錯了。我只是幫忙工作，為大家拿午飯。」「來這邊，大家都餓了。」
歌莉歌進入馬戲團的帳蓬：「看，他們就是大家了。這群動物就是我的朋友。」「各位，吃飯了。一郎，來幫我手。」
歌莉歌完全不畏懼老虎，在旁餵它吃飯。大神也安心在旁邊看著
歌莉歌：「這孩子在跳火圈時失敗了。對不起啊。很痛吧…我在旁也…」「要吃多些，趕快治好傷。」
「歌莉歌。你在幹什麼！在偷懶嗎！」「嘿，看妳今天拿到這麼多糧食。明天起，動物們的食物減半！那好嗎！」一名胖子從那裡走出，看那傢伙的樣子及不可人世的口氣，他就是馬戲團的團長。
團長一腳踢向老虎：「將這老虎製成皮也不錯呢。」
歌莉歌：「不要啊！這孩子受了傷的！」
大神禁不住為歌莉歌出頭：

Analog LIPS

選擇	歌莉歌	後期影響
(最強)コクリコをかばう	↑	歌莉歌↑
(強)コクリコをかばう	↑↑	歌莉歌↑
(普通)コクリコをかばう	↑	歌莉歌↑
(弱)コクリコをかばう	–	–

歌莉歌十分感激：「呀…一郎…」
團長：「這伙子！這是馬戲團的問題。外人不要插嘴。走！」
歌莉歌有點想哭，團長望向歌莉歌：「你有怨言嗎。」
歌莉歌：「沒有。」
團長還持勢凌人，要歌莉歌強顏歡笑，準備下馬戲團的節目。接著才釋然離去。
大神；「那傢伙！」
歌莉歌微笑：「算吧…好了。」「剛才好多謝你…我好高興…」「我要吃飯了，不然又會被團長責罵…」
大神看過歌莉歌的午餐，份量少之又少，覺得團長實在過份。
歌莉歌似乎已經習慣：「對我來說已夠飽肚。因為，還可以吃嗎…那就好了。」「不單三餐…這裡不用被雨打，又可一宿。」
大神實在不忍睹：「所以你才甘心嗎。」
歌莉歌：「我沒有忍耐啊。因為…我…好幸福。」「我要去了，舞台差不多要開始！再見，一郎。」
大神留在帳幕之內，依然沒有離去，因為他實在替歌莉歌擔心…思想中，馬戲團內傳來一陣騷動，大神馬上趕去，頓見馬劇團的動物都走失了，情況不受控制，即使連歌莉歌也沒有辦法。
冷血的團長一時情急：「收服場面！殺死動物也不要緊！拿槍來！」
歌莉歌：「停止啊！我讓他們安靜。」
「給我靜下來。」馬劇團內，動物們聽到這一把溫柔的聲音，馬上停止了騷動。
神乎奇技，那把聲音的主人是一個印度裝束的中年年性。
女仕：「我是族行藝人《嘉席娜》，如你所見，擅長動物藝…怎樣，要雇用我嗎？」
眼見這麼出色的技倆，團長欣然答應。
歌莉歌也看著《嘉席娜》：「好厲害，竟然可以與動物溝通…」





五 看馬戲

騷動後，見歌莉歌也平安無事。大神也放心回去劇場。
時間不早，大神回到劇場時經已是傍晚。大堂裡，艾莉卡早在等待大神。

艾莉卡：「大神。我知道了！歌莉歌在馬戲團工作的。」「一起去啊，馬戲團！好嗎，大神！！」「如請求歌莉歌，她或許還會讓我當當大砲飛人！」又嬌聲嗲氣地：「來啊～。我都無去過馬戲團～。」
大神：

Normal LIPS

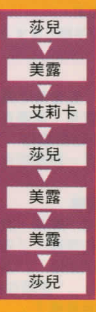
選擇	中譯	艾莉卡
わかった,行こう。	好呀，去啊。	↑
いや,やめておこう。	不，免了。	↓
俺も行ったがないんだ。	我也無去過啊。	–
Time Over	–	–

大神：「知道了。那麼明天去吧。反正劇場明晚才營業。」
艾莉卡：「好呀！呢，大神，也邀大家好嗎。」「那決定了，往大家的地方去吧。來化粧室吧。」
大神往化粧間走去，艾莉卡已經召集齊各位：「大神，好遲啊。大家都到齊了。」
姬絲莉：「什麼事，艾莉卡。格嵐希望我在明晚演出，所以我還要為表演準備。」
莎兒：「是啊。姬絲莉的表演是可是大新聞。」「明天的表演一定盛況空前。」
美露：「所以，今天要製作海服等等作宣傳。」「嗯…艾莉卡。為什麼召集我們？」
艾莉卡：「問得好！大神有事發表。」
大神：「今天我們結識了一位在馬戲團工作的少女。所以想邀請大家明天一起去觀看馬戲。」
艾莉卡：「來啊！大家一起去吧。呢，好嗎！」
莎兒：「嘿，馬戲團嗎。好啊，我也去。」
姬絲莉：「無聊。還以為有什說話！馬戲團，我不會去。」
美露：「我…還有工作未完成，應該去不了。」
艾莉卡：「大家一起去啊。來啊，大神，你也大家想一起去吧。」
※註：進入聚餐模式，玩家可與各位成員對話，對話會影響各位成員參加觀看馬戲與否。



聚餐模式
時間：23:00 — 00:00

最佳選擇



內容
莎兒：「小時候曾經看過馬戲，真的十分開心。有獅子表演、小丑表演…等等，真的十分有趣。」
艾莉卡：「也有大砲飛人！美妙，美妙啊！」
姬絲莉：「真的那麼有趣嗎？」



艾莉卡：「雖然我沒有去過…總之十分有趣啦。」
美露也感到興趣，笑說：「嘿嘿…是呢。馬戲令到小朋友至大人都十分亢奮。」
莎兒：「姬絲莉和美露也一起去啊！真的很有趣的。」
美露：「是呢…馬戲團十分有趣，一去也無妨呢。」
姬絲莉：「十分有趣呢…有價值要我親自移玉步的嗎？」
美露：「是了，大神。那馬戲團叫「CIRQUE DE EUROPE」？那馬戲團在歐洲內可是3大首選的馬戲團。適逢巴黎歐洲馬博覽會，才遠地而來。「CIRQUE DE EUROPE」可謂是馬戲界的最歷史和權威。」
姬絲莉：「我也略有聽聞。」「看來，有需要一看。」「不過，甚至有價值到要放棄練習的嗎？」
艾莉卡：「無問題的！練習與否是一樣的。」
美露：「不…我認為艾莉卡稍為勤力練習會比較好…」
莎兒：「馬戲基本亦是表演，一定值得參考。」
美露：「是呢…放飛刀的表演作為戰鬥參考呢。」
莎兒：「我們也有參與表演，一定有價值的。馬戲也是將歡樂帶給各位觀眾，與我們無異。」

成員 / 影響	艾莉卡	姬絲莉	莎兒	美露
姬絲莉	↑	↑	–	–
與及美露與莎兒	↑↑	↑↑	↑↑	↑↑

聚餐後

艾莉卡：「大神，成了。大家也去看馬戲。」
莎兒：「好久冇看過馬戲了。好期待～。」
美露：「好愉快，莎兒。也待我今天收拾好工作去看馬戲。」
姬絲莉：「嗎…相信會很愉快呢。」「那麼明早10時見吧。」
…黑夜往往代表黑險，當天深宵，一個法國紳士就此喪命…
「乖乖交出來就不用死那麼痛苦嗎…嘿嘿嘿…」一個披著印度服裝的女人手持寶石：「竟然利用人工雕琢成這樣…我就將人類回歸自然。」
女人將手上寶石放在自己的舌頭上，一脖子將寶石吞下。那舌頭，那大蛇一樣樣子，絕不是人類所有…
女人：「寶石通過候嚨這感覺…～呀，受不了～」
一個穿著印度服，似曾相識的女人吞下寶石…接著，過了一晚。

uCIRQUE DE EUROPE」。
艾莉卡：「各位，來到了。準備好戲票沒有？」
莎兒：「係～！這黃色的就是吧。」
美露：「莎兒…那是市場的抽獎卷…這張藍色才是馬戲的…」
莎兒害羞地：「嘿嘿…弄錯了。美露，多謝。」
大神：「那麼，進去吧。」
艾莉卡：「大神，不如先去探探歌莉歌吧。」
大神：「那麼，各位，我們遲下就來。」
大神與艾莉卡進走到馬戲團的後帳幕，找不著歌莉歌，於是到處找找。在動物籠的帳幕內，看到嘉席娜與歌莉歌。
歌莉歌：「嘉席娜，多謝。多得妳，虎先生才能在短時間內康復。」「虎先生，太好了。你又可以與大家一起玩了。」
歌莉歌喜極欲泣，強忍著淚水：「這孩子與我一樣…如不拼命地微笑，表演，便會被遺棄。」
嘉席娜：「歌莉歌…我會保護你，與及動物們的。所以，不要那麼傷心。」
歌莉歌：「真的，嘉席娜。」「那，我…有個請求…」「嗯…還是算了，我下次再告訴你。」
大神：「歌莉歌來這邊了。大神，要打招呼嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	歌莉歌
コクリコに聲をかける。	與歌莉歌對話。	↑↑	–
カルチェラに聲をかける。	與嘉席娜對話。	–	–
エリカに聲をかける。	與艾莉卡對話。	↑	–
Time Over	–	–	–

嘉席娜看到大神，主動上前：「其實我有個女，如果還在生，大概與歌莉歌同年…所以，歌莉歌就如我的親生女…可謂是歌莉歌打救我的心靈。」
歌莉歌在遠處也看到大神，也上前：「呀，大神與艾莉卡也來支持我嗎。表演要開始了，一定要來看啊。」
表演即將開始，大神與艾莉卡回到馬戲團的看台上，與各位集合，欣賞馬戲。
姬絲莉：「快來，表演要開始了。」
舞台上，歌莉歌換上一套小小西裝，加上一頂高高的魔術帽，十分淘氣可愛。
莉歌：「大家好！《幻法天使歌莉歌》夢想魔術表演要開始了！有客人可以幫幫忙嗎？」
姬絲莉沒有看過馬戲，誤會道：「嘿，果然是平民的娛樂。竟然要勞動到觀眾幫忙。怎會有人願意幫手？是嗎，艾莉卡？」







事與願違，艾莉卡超出姬絲莉想像：「係係係係係！艾莉卡來幫忙！」
姬絲莉好難為情：「艾，艾莉卡…」
另一邊，莎兒也：「呀，我也幫！！嗳～嗳～！我又要，我又要！」
美露：「連莎兒也…」
姬絲莉：「…都是小孩子嗎…《les CHATTES NOIRES》。」
歌莉歌指著艾莉卡：「那麼，那紅色衣服的姐姐，請！」
艾莉卡：「係～！艾莉卡來了！」
艾莉卡走到舞台上，
歌莉歌宣布：「各位客人，讓你們久等了！接下來是今天的主打節目，由我幻法天使歌莉歌送給大家的「橫切人類魔術」。
表演台旁邊一部電鋸「隆隆」作響，艾莉卡終於知驚。可是，既然來到台上，艾莉卡唯有乖乖臥在電鋸下，橫放的魔術箱內，「安祥」地等待艾莉歌降下電鋸。
不消一會兒，艾莉卡被鋸成兩邊，歌莉歌拉開兩個魔術箱，艾莉卡上半身與下半身分成兩段，雙雙相隔老遠，艾莉卡依然無恙，魔術大功告成。
歌莉歌對觀眾行過禮，當日表演即告結束，觀眾魚貫離場。
表演完畢，開心過後已到達晚上。
艾莉卡：「已經是入黑了。大神，馬戲真精采。」
美露：「雖然馬戲是小孩子的玩兒，不過真有趣。」
莎兒：「真厲害！剛才我的心跳得好快，好興奮。」
艾莉卡：「我還以為自己被切成兩份。那真是的切下來的。」
姬絲莉：「一定有機關的。正蠢蛋。」
艾莉卡：「可沒有機關。我真的被切開的。」
姬絲莉：「嘿，隨你怎樣說。」「不過說上來，也不怎麼痛。」
莎兒：「呀，好羨慕。下次來時就由我上吧。」

六 媽媽



天色不早，在馬戲團前，臨離去之時，
大神有點掛念歌莉歌：「各位，我想與艾莉卡去訪訪歌莉歌。你們先行吧。」
美露：「那麼，先走了。」
帳幕外，大神與艾莉卡看到歌莉歌。內裡，那是一個溫馨的情面，歌莉歌終於找到她的幸福。
歌莉歌在嘉席娜懷中：「嘉席娜。我想告訴你之前那請求。」「我可以叫嘉席娜…做媽媽嗎？」
嘉席娜：「…嗯，當然可以啊。我可愛的歌莉歌…」



歌莉歌：「媽媽…」
此情此景，大神實在慶幸歌莉歌遇上這麼一位善良溫柔的媽媽…相信不用再作擔心，也不打擾，與艾莉卡一起返回劇場。可是…大神萬料不到那是歌莉歌人生中另一個慘劇的開始。
當天晚上，寧靜的黑夜中，嘉席娜將馬戲團縕釀的溫馨氣氛一掃。帳幕內，馬戲團長的前面的嘉席拉…化身成一名長舌力大的蛇女，由這一晚開始…團長與他身邊的寶石從此蒸發…
蛇女嘉席娜：「這馬戲團真好啊…人類都帶美味的寶石到這裡來…讓我都搶走它們吧。」變身成人類：「用這個姿態呢…」
究竟，嘉席娜對歌莉歌的是真情，還是…
盡興而回，大神回家，睡得好甜。第二朝，大神忙於為姬絲莉的表演籌備，時間飛逝，轉睛之間，已到姬絲莉表演。

七《藍瞳》姬絲莉





舞台上，美露與莎兒穿著《les CHATTES NOIRES》伝統一貫的司儀服，頭頂載上一對對貓耳裝飾，為客人介紹新人「姬絲莉」。
美露：「今天，我們為大家介紹一顆新星。」
莎兒：「如慧星般一樣的新藝人！她是《藍瞳》「Blue Eye」。」
一輪鼓掌聲，台上一黑，「姬絲莉」換上美露與莎兒，站立在舞台之上，在有如飄雪一般的紙碎裡出場，繽紛麗人，令人眼前一亮。







格嵐：「是一顆偶像新星。遺憾不能用真名示人。如果被《寶美家》知道自家的大少姐要淪落到在他人面前表演，一定會大吵大鬧。」
大神：「哦，原來如此。」
在大神們一旁，原來羅倫氏亦有到來欣賞表演，他與格嵐也是相識，相見後上前跟格嵐打招呼。
格嵐：「原來你與大神相識嗎。本打算為你們作介。嗯，算了。羅倫氏公卿，今次有什麼收獲？」
羅倫氏：「我終於找到那巨型夢幻寶石《赤色少女之淚》。看這顆寶石，很光輝吧。我打算將寶石拿去參展。」
格嵐：「那麼，我們去參觀公展的時候，大神…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	格嵐
連れていってくれるんですか?	也帶我去嗎？	–
留守番ですか?	要我看舖嗎？	↑
俺に買えって言うんですか?	要我買下寶石嗎？	–
Time Over	–	–

格嵐：「是啊，到時拜託你看舖。」
羅倫氏：「格嵐依然是那麼壞呢。」
格嵐：「你那《依然》是什麼意思？嘿，請慢用。來吧，大神。」
格嵐帶大神離去，走到大堂，格嵐忽然有求大神。
格嵐：「…我想你調查…」
達處，艾朗警官氣急敗壞地往格嵐走來。
艾朗警官：「近陣子珠寶竊失案陸續發生，我知道格嵐也有不少寶石，所以提一提醒妳。那麼，失陪了。」
艾朗警官離去，格嵐回正題：「…續說剛才的事，你明白嗎？」
大神

Normal LIPS

選擇	中譯	格嵐
寶石店に行くことですか。	往珠寶店公展那件事？	–
寶石盜難時件のことですか。	有關珠寶失竊案？	↑
モギリの仕事のことですか。	有關收票工作？	↓
Time Over	–	–

格嵐：「有關珠寶失竊案件，伝聞寶石被一個怪氣的女人所搶走。所以，我想你，四周巡視一下。」



八 第二段自由時間 22:30 – 23:30

艾莉卡

地點：賣店
時間：22:30 – 22:55

事件詳見莎兒一表。在陳列途中，莎兒傳給大神的是艾莉卡的照片。
艾莉卡：「我的照片，我的照片。大神，你有買嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
もちろん持ってるよ	當然有啊。	↑
いや,持ってないんだ	不，無買啊。	↑
Time Over	–	–

艾莉卡：「大神有我的照片，艾莉卡好感激！」
在陳列途中，莎兒傳給大神的是艾莉卡的肖像碟。
艾莉卡：「呀，有我的肖像啊。看看，大神。我的肖像啊。」「嗯…不過，映得怪怪的。」
大神：

選擇	中譯	艾莉卡
寫真の方がきれいだよ。	照片比較靚啊。	↓↓
實物方がきれいだよ。	真人較上鏡啊。	↑
たいして,かわらないよ。	無大分別啊。	↓
Time Over	–	–

艾莉卡：「漂亮？我？那…多謝。」

地點：貴賓室
時間：22:30 – 22:55

大神往貴賓室巡視，發覺有人躲藏在暗角。
大神：「給我出來！」
???：「呀！竊取珠寶的深重罪犯！覺悟吧！」
神秘人向大神襲擊，大神定神一看，那人不就是艾莉卡！
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
叫ぶ。	高呼	–
よける。	閃避	↑
(中途出現)反擊する。	反擊	↓
Time Over	–	↑

艾莉卡：「那聲音，是大神？」「呀，對不起。那…還在生嗎？」
大神：「好，好過份。艾莉卡，你在這裡幹什麼了？」
艾莉卡：「我打聽到有珠寶賊，所在以這裡埋伏。」
大神：「如，如果有客人來到這裡，妳怎打算。」
艾莉卡：「是呢！那時候，總之，道歉吧。」
大神：「算了，這裡不用你幫手。你到商店去幫忙吧。」
艾莉卡：「遵命！那麼，我走了。」

地點：大神之アパート
頻道：15000
時間：姬絲莉的大堂事件之後，23:15起發生在警察署事件後。
註：如在浴室偷窺時被姬絲莉識破則不會發生

大神回到自家，於是利用通訊器，接上艾莉卡的既定頻道。與艾莉卡通話。
艾莉卡：「大神，你有看姬絲莉姐姐的衣演嗎？好精采啊。」「是了！不如就直接傳遞予姬絲莉姐姐吧。」
艾莉卡接駁姬絲莉的頻道，姬絲莉也在家中。
艾莉卡：「大神，要怎樣跟姬絲莉表達才好？」
大神：

選擇	中譯	艾莉卡	姬絲莉
サインをもらったら。	拿簽名吧。	↑	–
ファンレターを書いたら……	寫擁迷信吧。	↑	–
直接グリシーヌに話したら?	直接跟姬絲莉講吧。	–	–
Time Over	–	–	↓

姬絲莉：「那麼，失陪了。」
艾莉卡：「再見。」

地點：警察署
時間：22:30 – 23:25

大神走到警署，遇上艾朗警官和艾莉卡，艾莉卡又被艾朗拘捕，遇上麻煩。
艾朗：「你呀…為什麼又拿著機關槍周圍走？」
艾莉卡：「我說你誤會了呀。我只是調查珠寶一事罷了。」「大神～…我又被捕了。求求你，救救我啊。」

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
いえ,通りすがりのモギリです	不，我只是路經此地的收票員。	↓
はい,引き受けに來ました	是，我來保釋她。	↑
いえ,逮捕しちゃってください	不，請拘捕她。	↓
Time Over	–	↓

大神到為艾莉卡辯護，艾莉卡：「多謝！我知道大神一定會來救我。」
艾朗：「唉，交給你了。你們不要為警察添麻煩啊。」
艾朗離去，大神：「艾莉卡，不要再拿著機槍周圍走啊。」
艾莉卡：「係，我會盡量小心，不被他們發現的了。那麼，再見。」

姬絲莉

地點：樂屋
時間：22:30 – 22:50

大神在表演完結後，到化粧室探旁姬絲莉。
姬絲莉：「我有點累，有事的話請盡量簡結。」「我在舞台上看見了。你與格嵐一起看過我的表演吧。感想如何？」
大神讚美姬絲莉：

選擇	姬絲莉
(最強)グリシーヌをほめる	↓
(強)グリシーヌをほめる	↑
(普通)グリシーヌをほめる	↓↓
(弱)グリシーヌをほめる	↑
(最弱)グリシーヌをほめる	↓

姬絲莉：「以為，我也由觀眾起變成舞台上的表演者了。」「倒有十有興的。下次，我的表演會更加精采。失禮了。」

浴室(シャワー室)
時間：發生在化粧間時件之後，22:30 – 23:10

往姬絲莉處探班後，大神走到浴室，發現姬絲莉正在沐浴。

Normal LIPS

選擇	中譯	後期影響
体が勝手にシャワー室に	身體本能地走進浴室	見下文。
外に出よう	離去。	繼續行動。
Time Over	–	亦會離去，繼續行動。

選擇《身體本能地走進浴室》進入後：



大神本能地進入浴室，姬絲莉不以為然，以為進來的是艾莉卡。
姬絲莉：「是離？艾莉卡嗎？」「可否幫我為我將水溫提昇一點？」
大神調較水溫：

選擇	姬絲莉	後期影響
(最強)溫度を調整する。	↓↓	姬絲莉穿上浴袍從浴室闖出，姬絲莉：「隊長，你在幹什麼。」
(強)溫度を調整する。	↑	–
(中)溫度を調整する。	↑	–
(弱)溫度を調整する。	–	–
(最弱)溫度を調整する。	↓↓	同最強一選項。

地點：一階客席(事件二)
時間：一階客席(事件一)，以及化粧間事件之後

大神在一階客席搜集情報途中，
大神喃喃自語：「好精采的表演。」
不巧姬絲莉就在旁邊，嚇了大神一跳。」
姬絲莉：「當然了。我絕不容許失敗。」
大神高叫：「姬絲莉！」
姬絲莉：「蠢材！不要叫那個名字！我是《藍瞳》。」
大神：「你找我有事嗎？」

姬絲莉望向一名日本少女：「自以為是。我來找那女的。」
少女：「姬絲莉，妳好漂亮。」
姬絲莉：「嘿…多謝。不過我還未滿足。」又望向大神：「嗯…你還在嗎。還有什麼事？」
大神

Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
そちらの女性を紹介してもらう。	跟我介紹那女性好嗎。	↓
注文をとる。	要飲品嗎？	↑
立ち去る。	離去。	↓
Time Over	—	↓

少女：「姬絲莉…《藍瞳》…差不多要走了…」
姬絲莉：「是呢…待應(指大神)，結賬了。」
少女：「我支付自己一份吧。」
姬絲莉：「不打緊。是答謝妳來支持我。不要在意。」「待應。替我向格嵐傳話，告訴她我回去了。失陪。」

地點：大堂(ロビー)
時間：23:00 — 23:25
大神走到大堂，看見正回家的姬絲莉。
大神依照姬絲莉吩咐，收集情報，往返客席途中，遇上姬絲莉。
大神：「姬絲莉？」
姬絲莉：「我約了人在這裡等的…往哪裡去了…」
「呀，姬絲莉…對不起，我在店內逛了一會兒…」大堂走來一個穿著滿身黑服、裙子的日本少女。大神記得她是剛才客席那位女仕。」
姬絲莉：「那麼，失禮了。」
姬絲莉離去，大神聽到「搭」的一聲，姬絲莉掉了手帕。
大神：

選擇	中譯	姬絲莉
拾う	拾起手帕	—
(中途選擇出現後)拾う	拾起手帕	↓
呼び止める	喚停姬絲莉	↓↓
追いかける	追上前	↑
Time Over	—	↓↓

大神：「姬絲莉，你掉了手帕。」
姬絲莉：「是嗎…多謝。」
日本少女：「差不多要走了。」
姬絲莉：「那麼，再見。」

地點：大神之アパート
頻道：14400
時間：姬絲莉的大堂事件之後，23:15起發生在警察署事件後。
註：如在浴室偷窺時被姬絲莉識破則不會發生

大神回到房間，接駁到姬絲莉的頻道。
※ 註：事件大同小異，不過是次則由艾莉卡中途駁入頻道，詳見艾莉卡一表。

歌莉歌

地點：馬戲團(サーカス)
時間：23:00 — 23:25
大神走到馬戲團，發覺歌莉歌站立在帳幕前。
歌莉歌：「…媽媽，往那哪裡去了。」有一點兒想哭：「呀，一郎。媽媽…媽媽不見了！」「嗯…剛才怎樣找也找不著…」
Click Mode

嘴巴 x1
歌莉歌：「媽媽，會回來嗎？」
大神：

選擇	中譯	歌莉歌
きっとっ歸てくるよ。	一定會回來的。	↑↑
俺が探しに行ってくるよ。	我去找她。	—
俺がパパになってあげるよ	我會當你爸爸的。	—
Time Over	—	↓

歌莉歌：「嗯…一定會的。多謝，一郎。」

頭髮 x1
大神輕撫按歌莉歌上額：「不用擔心，一定會回來的。」
歌莉歌：「嗯…是呢。媽媽，不會對我說慌的。」
歌莉歌：「嗯…要替我找媽媽啊。求求你，一郎。」
大神：「嗯，知道了。」

莎兒

地點：商店(賣店)
莎兒：「大神，歡迎光臨。」

選擇	中譯
ブロマイドを買う。	購買照片
シーと話する。	與莎兒談話
立ち去る。	離去

選與莎兒談話：
如第一段時間曾答應莎兒交替工作，請見下文。
莎兒：「大神，你來了。」「不過…如果被主知道的話會挨罵的…」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	莎兒	後期影響
それでも,交代しようよ。	即使挨罵，也要交替。	↑↑	與莎兒交換工作，見到列選項。
しかたがない,あきらめよう。	冇辦法，放棄吧。	—	繼續行動
Time Over	—	↑	續繼行動

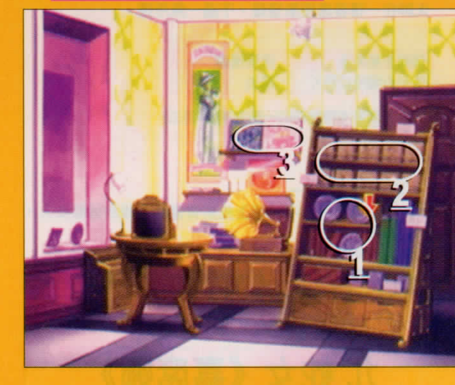
如選擇選莎兒交換工作，在擔當的時候，有一名紳士上前購買商品。
大神於是計算商品總值：
紳士要2張相片(各50法朗)，
一個音樂盒(450法朗)。
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	莎兒(後期)
500 フランです。	承惠500法朗。	↓
550 フランです。	承惠500法朗。	↑
600 フランです。	承惠500法朗。	↓
Time Over	—	↓

莎兒：「多謝大神幫忙。」
選與莎兒談話(如交替工作後則再選一次)：
莎兒：「商店的工作好繁忙…弄得我團團轉的」
大神：「那麼，我來幫手吧。」
莎兒：「好哦！拜託了！可以幫我陳列商品嗎？」
剛開始的時候，艾莉卡也來幫忙。
莎兒：「那麼拜託你們將商品像這樣排放(見圖)。」
※ 註1：商品類別可見於莎兒在訊息欄的第一句話：「はい,《XXX》です。」
※ 註2：擺設途中，偶然會抽到艾莉卡的照片與肖像碟，會有對答。詳見艾莉卡一表。

商品	位置
バンフレット(肖像碟)	1
ブロマイド(相片)	2
オルゴール(音樂盒)	3



擺放商品數	莎兒
10個以上	↑↑
5至9個	↑
1至4個	↓
0個	↓↓

莎兒：「大神，艾莉卡，多謝你們幫忙。」

地點：舞台(ステージ)
※註：莎兒連鎖事件一
劇場閉門後，大神走到舞台，看到莎兒正在練習。
莎兒：「…藍瞳的『海』…請！」
大神：「莎兒，在練習嗎？」
莎兒：「是啊。隨著表演者增加，要記的台辭愈來愈多。」「是了，大神。我教你如何當司儀吧。」
莎兒牽著大神的手，指導大神：「首先，大神先跟大家打個招呼『各位，大家好』，接著便跟大家說歡迎光臨。」「至於姿勢，大概是這樣吧。」



大神：

選擇	中譯	莎兒
ボンジュワール,みんなさん。	咕嚕咕嚕…各位…	↑
ボンソワール,みんなさん。	你好，各位…	↑
みんなさん,樂しんでますか。	各位，開心嗎。	—
Time Over	—	—

莎兒：「是啊，面對客人，會更加緊張。所以才要練習。那麼，如果想練習可隨時再來。」

地點：賣店
時間：舞台時件之後
莎兒：「大神，今天好好生意。明星照都賣光了。」「不過，有麻煩事啊。」「嗯…盤點時，我發覺少了30法朗。」「今天，我還想一點回家…要怎樣…」

選擇	中譯	莎兒
立てかえよう。	由我支付吧。	↑
支配人に報告しよう。	向主管報告吧。	—
ごまかせば大丈夫だよ。	得過且得就好了。	↓
Time Over	—	—

莎兒：「如果跟主管報告，她定會叫我重新做過。好多謝你啊，大神。」「下個月，6月1日是美露就生日。所以，我想早點準備，製個蛋糕送給她。」「那麼，大神。我回去了。拜拜。」

美露

地點：二階客席
時間：22:30 — 23:00
大神在二樓客席遇上美露。
美露：「呀…大神。完成收票的工作了嗎？」
大神：「嗯，美露呢？」
美露：「係，我正為《藍瞳》拍照，用以製成精品。」「說起來…藍瞳姐姐…姬絲莉姐姐真美麗。我好迷她。」「率直的性格…高貴的氣質…魅力。如果我也可以…」

選擇	中譯	美露
メルくんならなれるよ。	美露一定行的。	↑
今のメルくんの方がいいな。	現在的美露很好啊。	↑
Time Over	—	—

美露：「多謝。我稍為回復自信了。這番話…我也無跟莎兒談過…那麼，我回去工作了。」

秘書室
時間：23:00 — 23:25
如經歷莎兒的賣店(事件二)：
大神：「美露，差不多生日了。先恭祝妳生日快樂。」

美露　↑↑
美露：「這情況…要怎樣才好…」「不…那…多謝。」

メルくんと話をする。	與美露談話
自分の評判を聞く	打聽自己的聲譽
立ち去る	離去

選與美露談話
大神：「商店生意如何？」
美露：「比之前多了達一倍以上。全多得姬絲莉姐姐。」「是了，也多得大神收票與及當助理幫手。辛苦嗎？」
大神：

選擇	中譯	美露
すこし腕がニブっていたよ。	手腕有點兒酸痛。	—
これぐらいなんでもないよ。	舉手之勞罷了。	↑
モギリは，俺の天職だよ。	我的天職是收票。	↑
Time Over	—	—



大神：「不，美露又怎樣？」
美露：「不，我的工作只不過是舞台的司儀與劇場的行政事務。大神，以後也拜託你了。」

格嵐

支配人室
時間：22:30 — 22:55
大神走到主管室，準備跟格嵐報告。
格嵐：「大神，調查順利嗎？」「你知道為何我要派你去巡察嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	格嵐
巴里の平和を守るためす。	為保護巴黎和平。	—
寶石盜難事件の調查です。	為調查珠寶竊案。	↑
人手がたりないです。	因為人手不足。	—
Time Over	—	—

格嵐：「如果是警察，其他人會有戒心吧。因為你負責收票，你從客人中搜集情報會較容易。」「那你努力吧。」

地點：劇場內的酒吧(バー)
時間：23:00 起
※註：格嵐連鎖事件一



劇場關閉後，大神回到酒吧，遇上格嵐。
格嵐：「大神，調查完結了嗎。」「嘿嘿……女人…亦會有想喝酒的夜上。」「你也喝一杯吧。」
格嵐提起酒杯：「我呀…大神…認為你絕對有資格成為紳士。知性與野性…也兼備溫柔與堅毅…理想的男仕…我想你成為那樣的男人。」「大神…你知道紳士必要的條件嗎？」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	格嵐
心……ですか	是心…？	—
外見……ですか	是外觀…？	—
生き方……ですか	是生存方式…？	↑
Time Over	—	—

格嵐：「是生存方式……怎樣生活，怎樣死亡…知道生存方式的男人會要求自己變強…也會溫柔對待其他人。」「大神，你太不自覺。所以，我會磨練你成為一位真正的紳士。那也是我的工作。交給我辦吧…我會好好鍛練你的。」「已經這麼晚了，失陪。」

僧

地點：劇場內的酒吧(バー)
時間：22:30
劇場的酒吧內，僧組長正為《藍瞳》表演成功而慶祝。
僧：「好，慶祝《藍瞳》的表演，乾杯！」
大神：「乾杯！」

Analog LIPS

選擇	僧
(強)乾杯！	—
(中)乾杯！	↑
(最弱)乾杯！	↓

喝了幾杯，僧：「隊長，你差不多要回去工作了吧。」

格納庫
大神走到機庫，但找不著僧組長。
工作人員：「僧組長在那邊睡啊。」
大神走到僧旁邊

Normal LIPS

選擇	中譯	僧	後期影響
ジャンを起こす。	呼醒僧。	↓↓	僧憤怒的拾起鐵鉗，追打大神。
Time Over	—	↑	僧在夢話中稱讚大神。

大神：「還是不要弄醒他。」

迫水 典通

地點：日本大使館

大神走到大使館，順道探旁迫水先生。
迫水：「怎樣啊，習慣《les CHATTES NOIRES》的生活嗎？」「有事可跟我商量。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	迫水
日本のほうがいいです。	日本比較好。	—
いい人ばかりで問題ないです。	各位都好好人。無問題。	↑
戰力としては問題ありです。	戰鬥力存有疑問。	↑
Time Over	—	—

迫水：「大神，你就當我是你的哥哥吧。」「萬事跟我相量就好。」「還有，珠寶失竊案一事…拜託你了。」

艾朗警官

地點：教會，迪拓魯廣場(テルトル廣場)、花屋
市區內，大神四處巡察，在以上三個地點都有遇襲，並親自指証有一個可疑女人路過。當大神重復回到其中一處地方，他遇上在當處調查的艾朗警官。
艾朗：「巴黎不知搞什麼的…繼上前的白兔，今次的犯人難道會是蛇！」
大神

選擇	中譯	艾朗
怪人がしわざかもしれません。	可能是怪人所為。	↑
ヘビのしわざでは。	是蛇的所為？	—
治安が惡くなったでは。	是治安差吧。	↓
Time Over	—	—

艾朗：「現在只有以所有可能為基準搜查。」「大神，格嵐也擁有大量珠寶，你要保護她啊。保護女性是男人永遠的天職。失陪了。」

洛尼神父

地點：教會
時間：22:30 — 22:50
大神走到教會，遇上忐忑不安的洛尼神父。
洛尼神父：「呀，神啊…艾莉卡還沒有回來。是否又為他人添麻煩了…」
大神

選擇	中譯	洛尼神父
俺が探してきますよ。	我去找她。	—
警察に行ってみますよ。	我去警署看看。	↓
心配ないですよ。	不用擔心啊。	↑
Time Over	—	—

洛尼神父：「唉…如果無的話就好…唉…」「還是睡覺算了。」「大神，你也不要太晚。」

一階客席(事件一)
時間：22:30 — 22:50
大神在一樓客席搜集情報，不過一無所獲。

選項	中譯
情報を集める	收集情報
ほかの場所に行く	離去

※ 註：後話請參考姬絲莉的一階客席(事件二)

???
地點：酒吧(市區)バー
大神走到城市的酒吧，遇上先前有變面之緣的銀髮女人，她究竟是…
教會，迪拓魯廣場、花屋
大神在四區巡邏，在以上三個地方分別見到途人被襲。
※ 註1：後話請見艾朗警官一表。
※ 註2：遇上3個事件後，自由事間完結。

九 蛇女《嘉席娜》

大神在市區內巡察，經過一小時也苦無收獲。正打算回去跟格嵐報告的時候，通訊器傳來消息，有感應墓地有妖力反應，大神立即赴往。





經過花屋，大神看到一名蛇的印度服女人正襲擊一名途人。
蛇女：「給我寶石！」望向大神「嗯，有障礙在旁嗎，先殺掉你！」
幸艾莉卡剛在旁，見大神受襲，反應下發射機槍阻止。
艾莉卡：「至此為止！絕不讓你碰大神！」
蛇女形勢不利，當機逃走。
大神與艾莉卡馬上追趕，來到馬戲團附近。
大神：「到此為止。」
驚訝的，大神竟然見到被自己趕到窮巷的是馬戲藝人「嘉席娜」。她本以為化成為人類可掩人耳目，但這刻見形勢不容，決定再化身成為蛇女，一決死戰。
艾莉卡：「嘉…嘉席娜…」
「呀，媽媽。你回來了。剛才往哪裡去？」那聲音正是歌莉歌，時爽不巧，嘉席娜知機，又化身成人類，圖謀不軌。
恨歌莉歌還不知情，還緩緩向嘉席娜走去，十分危險。
大神：「歌莉歌，不要走過去。」

選擇	艾莉卡
(最強)近寄な, コクリコ。	↑
(強)近寄な, コクリコ。	—
(中)近寄な, コクリコ。	↑
(弱)近寄な, コクリコ。	—

歌莉歌：「一郎，怎麼了？」
大神：「她是竊奪珠寶的怪人。」
嘉席娜見事敗，閃身搶到歌莉歌後邊，加以挾持：「可愛的歌莉歌…為媽媽著想，你就成為人質吧…」
歌莉歌：「怎，怎麼了。媽媽。」「怪人…不，不會吧，媽媽。嘉席娜，妳是我溫柔的媽媽吧。」「回答我啊，媽媽！」
「嘿，就讓你看看媽媽的正真模樣。」
嘉席娜再化身成為怪人。
歌莉歌：「怎，怎會…媽，媽媽。」
大神：「歌莉歌，我現在來救你。」
嘉席娜：「不許動！稍有舉動，這孩子就有命！」
大神：「歌莉歌，我現在來救你。」

選擇	歌莉歌
コクリコを助ける。	—
Time Over	↑↑

嘉席娜：「就那樣站著，乖乖的不要動。」
嘉席娜趁機毆打大神。
歌莉歌：「一…一郎…為了我…」





歌莉歌轉而微笑，嘉席娜：「你…怎麼在笑？」
歌莉歌：「我…無論怎樣悲傷也不會哭…」「怎麼哭泣，傷心事也不會消失…」
歌莉歌身邊發出一陣光芒：「所以…我要笑…愈傷心的時候…愈要笑，愈悲哀的時候…愈要笑…」「呢，一郎…我在笑呢…沒有哭呢…」「一郎…我…我！」
歌莉歌情緒異常激動，圍繞身邊的一度閃光將嘉席娜彈走，嘉席娜只好逃走。但不是時候追趕。
艾莉卡：「先帶她回《les CHATTES NOIRES》的醫療室吧。」
大神緊抱著歌莉歌，與艾莉卡一起回到《les CHATTES NOIRES》的醫療室。巴里花組的各位成員也因此到來集合。
美露：「無事的，大神。只是過度放射靈氣，喪失了意識。」
姬絲莉：「不過，真的嗎？這樣的小孩會有那麼強的靈氣嗎？」
艾莉卡：「我親眼看到的，十分淩厲，甚至彈走了怪人。」「真可憐…信任是自己媽媽的竟然是怪人…」
格嵐走進醫療室：「怎樣？這孩子，可以增加我們的戰鬥力嗎？」
艾莉卡：「想讓歌莉歌加入？」
姬絲莉：「戰場不是小孩子的遊樂場。只會阻手阻腳。」
格嵐：「巴里華擊團人手極度不足啊。只要擁有靈力…小孩也沒有相干。」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	姬絲莉
支配人の意見に贊成です	贊成。	↓	–
支配人意見に反對です	反對。	↑	–
コクリコに選ばせます	讓歌莉歌自行決定。	–	↑
Time Over	–	–	–

格嵐：「這孩子一直也在戰鬥啊，自少無親無故，流落在異鄉生活，這不是一種戰鬥嗎？」「…總言之，待這孩子清醒後再談吧。」「你就留在這裡照顧她吧。」
各位成員先後離去，餘下大神留在歌莉歌床邊。
「一郎…我…」歌莉歌嘴裡發出微弱的聲音。
「我從剛才起就醒來了。我聽到各位的說話了…」「雖然我很努力笑，但…一郎…各位心裡都明白。…明白了呢…」
大神：「歌莉歌，一切都交由妳自已吧。但你記著一件事，我任何時候都是你的朋友。」
歌莉歌投入大神懷中：「一郎…」
大神：「不用笑也可以啊…」
歌莉歌：「嗯…」

十 華擊隊員！歌莉歌！

事件過後，第二天清早，歌莉歌已回復精神，走廊裡，她還跟大神叫早。正想一起去吃早點，劇場內卻傳來美露的廣播。
美露：「緊急事件！緊急事件！巴里華擊團各位成員請從速往作戰指令室集合。」
大神：「歌莉歌，妳等我。」
劇場內，各位成員在剎那間換上戰鬥服，齊集在指令室。
美露：「有蒸氣獸在葛魯迪廣場出現，相信目標是珠寶展。」
格嵐：「葛魯迪廣場，羅倫氏公卿正著手在廣場公展《赤色少女之淚》。」
指令室的螢光幕裡，直播著廣場的情況。歌莉歌在當中看到羅倫氏：「那，那是鬍子伯伯。」「任何時候都待我很好的伯伯，他怎樣了？」「一郎，他被怪人襲擊嗎？」
大神：「歌莉歌，放心好了，我們會救他的。」
歌莉歌繃起面孔：「我也想救他！想為伯伯而戰！」
姬絲莉：「不要開玩笑，你只會礙手礙腳。」
歌莉歌：「我不是也擁有力量嗎！一郎，讓我去好嗎？」

大神

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
コクリコ,一緒に戰おう!	歌莉歌，一起戰鬥吧。	↑↑
コクリコ,待っているんだ!!	歌莉歌，等妳這句話久了。	↑
Time Over	–	–

歌莉歌：「嗯！我會努力的！」
格嵐：「那樣大家也服了吧。」
艾莉卡：「歌莉歌，一起加油吧。」
姬絲莉：「是格嵐的決定，沒有辦法…」
格嵐對美露與莎兒：「兩位，報告戰況。」





美露：「現在，警察正與蒸氣獸交戰。」
莎兒：「由於敵方砲台阻礙，我方並無法回收珠寶。」
格嵐：「如何，要擊退敵人，要回收珠寶？決定用那一個定案。
大神

選擇	中譯	後期影響
敵の砲台を破壞するぞ。	破壞敵方砲台。	進入第一輪作戰 A
すべての寶石を回收するぞ。	回收所有寶石。	進入第一輪作戰 B

格嵐：「作戰決定。好，大神。指示出擊。」
大神：

Normal LIPS

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	姬絲莉	歌莉歌
巴里華擊團,出擊せよ。	巴里華擊團，出擊。	↑	↑	↑
おひげのおじさんを助るぞ！。	要去救鬍子伯伯！	–	↑↑	–

巴里華擊團：「好！」
各位成員飛快走向地下機庫，乘上自己的專機，登上子彈列車紫電號，準備出擊。首次出擊的歌莉歌則於出擊前在自己的光武F左肩畫上愛的小貓圖案，隨即趕上大家。萬事就緒，紫電號出擊，經過巴黎地下鐵路，到達戰場「葛魯迪廣場」。
葛魯迪廣場內已差不多被蒸氣獸完全佔據。垂涎公展中的寶石「赤色少女之淚」，蒸氣獸向羅倫氏步步進迫。羅倫氏退無可退，被蒸氣獸所包圍。
嘉席娜：「乖乖將寶石交出來吧。」
羅倫氏：「那是人類至寶。絕不交給你。」

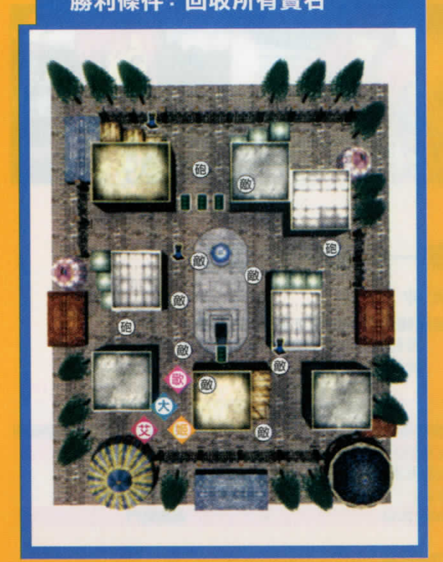


嘉席娜：「也好，連你也吃掉就可以了。」
「絕不讓你得逞。」「巴里華擊團，駕到！」通過地道，巴里華擊的及時趕到，為羅倫氏解圍。但巴里團的身份保密，羅倫氏並不知道大神們的身份，道謝過後便逃到後邊。
歌莉歌發射雙肩兩枚大砲，將嘉席娜旁邊兩隻蒸氣獸轟個粉碎。
嘉席娜：「可惡！Pawn 們，給我上！」
就這樣，戰鬥隨即開始。

十一 戰鬥開始

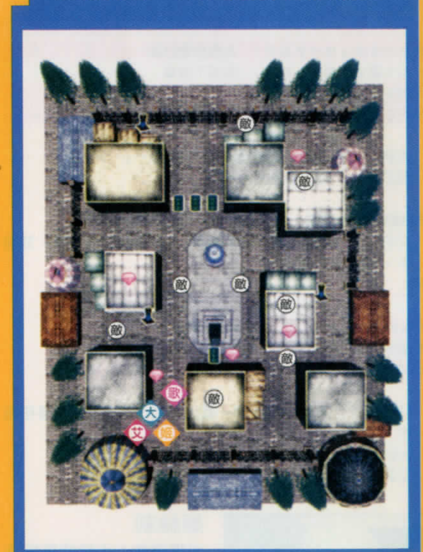
第一輪戰鬥A《擊退所有敵人》

失敗條件：大神機喪失戰鬥能力
勝利條件：回收所有寶石



第一輪戰鬥B《回收寶石》

勝利條件：回收地圖上六顆寶石
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力



戰鬥重點：
☆ 擅用範圍廣泛的合體攻擊(大神啟動必殺技，然後靠近歌莉歌，會顯示出攻擊範圍)
☆ 版圖狹小，小心移動，前線隊員慎防停頓在身中心，阻擋其他隊員前進
☆ 部份成員可跳躍到大廈頂層，靈活移動
☆ 攻擊水龍頭可作回復







第一輪戰鬥內事件

大神

出現條件：大神第２個回合行動時

莎兒：「大神，你懂得如何運用隊長命令嗎？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	後期影響
「隊長命令」って，なんだい？	隊長命令是什麼？	美露與莎兒會教導大神如何使用隊長指令。
大丈夫，わかってるよ。	無問題，我知道。	繼續戰鬥
Time Over	－	繼續戰鬥

艾莉卡

出現條件：當歌莉歌機HP少於50時，艾莉卡在歌莉歌鄰邊

艾莉卡：「歌莉歌…受創不輕啊，無事嗎？」

歌莉歌：「無問題。小事一樁。」

艾莉卡問大神：「大神，歌莉歌，真的好嗎…」

大神

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡	歌莉歌
コクリコをフォローするぞ。	為歌莉歌打氣。	↑	↑
まったく氣ずかなかったよ。	我倒不發覺。	↓	－
(艾莉卡HP 少於50時出現)君の方こそ大丈夫かい。	你才有無事？	－	－

大神：「歌莉歌，真的累時要出聲啊。」

歌莉歌：「嗯！多謝…各位。」

出現條件：作戰Ｂ－艾莉卡第３個回合行動時

艾莉卡：「大神，這作戰好順利。」「選取這個作戰。艾莉卡，好尊敬～大神～！」

大神：

選擇	中譯	艾莉卡
みんなのおかげだよ	多得大家啊。	↑
まあ，當然だね	嗯，當然了。	－
Time Over	－	－

艾莉卡：「不過，得大神一個人的話一定會被打得落花流水。」

大神：「是呢…大家同心合力吧。」

艾莉卡：「遵命。」



姬絲莉

出現條件：大神機與姬絲莉機在雙方鄰近

姬絲莉：「哦…有別於上次戰鬥，今次敵人眾多。」「持續戰鬥與表演，我也有點兒疲累…但無問題的。」

大神：



Normal LIPS

選擇	中譯	姬絲莉
休んだほうがいいよ。	休息一下吧。	↓
けっこう体力がないんだな。	妳久缺體力呢。	↓
ステージ衣裝,似合ってたよ。	舞台表演那套服，好襯妳啊。	－
Time Over	－	↑

姬絲莉：「嗯…即使疲倦，敵人也不會等我們的。去吧，隊長！」

出現條件：作戰Ａ－姬絲莉第３個回合行動時

姬絲莉：「呵…這作戰，好適合我。」「想不到你也會採取這樣出色的策略，好合我心意。」

選擇	中譯	姬絲莉
俺も氣に入ってるんだ。	我也很喜歡。	↑
ほかの作戰がよかったな。	早知就用其他戰略。	↓
俺のことも氣にはったかい。	對我改觀了嗎？	↓
Time Over	－	↑

姬絲莉：「嘿，真出色。」

歌莉歌

出現條件：大神機與歌莉歌機在雙方鄰近

歌莉歌指著自機左肩上的小貓圖案：「呢，一郎。看這個。」「在光武的肩上畫了個小貓圖案啊！可愛嗎？」

大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
かわいいネコだね。	好可愛的貓貓。	↑
かわいいトラだね。	好可愛的老虎。	↓
俺の光武にも描いてほしいな。	也幫我畫吧。	－
Time Over	－	－

歌莉歌，：「多謝！這貓貓就是我的標記，請指教！」

大神：「被僧組長見到可能會挨罵呢。」

歌莉歌：「無問題的！組長都覺得這貓貓好可愛嗳！」

出現條件：歌莉歌第３個回合行動時

歌莉歌：「難以置信，我們的市街竟然有這樣的怪物…」

大神：

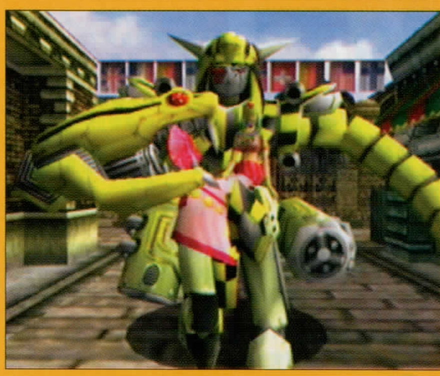
Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
俺もおろろいたよ。	我也嚇了一跳。	－
普通じゃないんだな。	很普通吧。	↓
怖くなったのかい。	害怕嗎？	↑
Time Over	－	－

歌莉歌：「我們要保護其他受驚的孩子。去吧，大神。」

大神：「我和華擊團也會保護你的。」









戰鬥完結

巴里華擊團成功擊退敵方首輪攻擊，赤色少女之淚仍然安好，擺放在廣場中央的石柱之上。可是，說時遲，那時快。一條機械大蛇突然衝向石柱，搶走了赤色少女之淚，正欲逃脫。

大神：「各位，要阻止那條蛇。」

巴里華擊團眾人追向大蛇。遺憾大蛇速度實在太過驚人，艾莉卡和姬絲莉先後被蛇撞被老遠，歌莉歌縱能騎上蛇身，但最後亦被大蛇發力甩落。

之後，大蛇奔向遠處，與一體機械人合為一體，結合成「蛇型蒸氣獸爆龍Berceur」，而嘉席娜則安坐在爆龍之旁。

嘉席娜：「可惜啊…赤色少女之淚，我《比頓》大人接收了！」

嘉席娜，即比頓，滿腔成竹地提起蛇口的寶石。怎料，寶石一縷輕煙，變成一顆糖果。

至於歌莉歌光武，她在我方陣形，正提起一頂巨型魔術帽。

歌莉歌：「來來，請欣賞！」「1，2，3」



帽子裡變寶石——赤色少女之淚。
歌莉歌：「係，真貨在這邊！」
途人看到歌莉歌的表演，都歡呼喝采。
歌莉歌看到感到途人們的歡樂氣氛，提起了精神：「這麼多笑容！一郎，大家都在笑！」
大神：「歌莉歌也是啊。」
歌莉歌：「真的！嘿嘿，一郎也在笑啊！」
大神：「嗯，歌莉歌！我們巴里華擊團要為守護各位的笑容而戰！」
歌莉歌：「嗯。」
艾莉卡：「比不如姬絲莉姐姐想像般礙手礙腳呢。」
姬絲莉似心悅成服：「唔…算是有點用吧。」
歌莉歌很開心：「好呀！各位，多謝！請以後也多多指教！」
大神：

Normal LIPS

選擇	中譯	歌莉歌
こちらこそ,よろしく	請多多指教。	↑↑
そ,そうだな	是，是呢。	↓
よし,いい笑顔だ	很好，是那笑容了。	↑
Time Over	—	—

歌莉歌：「多謝，一郎。」
艾莉卡：「請指教。」
姬絲莉：「請指教…」
另一邊廂，比頓好夢成空，氣上心頭：「讓我這爆龍收拾你們。」
比頓準備大開殺戒，巴里華擊團再次進入戰鬥。

第二輪戰鬥

勝利條件：擊倒比頓機「爆龍」
失敗條件：大神機喪失戰鬥能力



重點：

☆ 由美露和莎兒起初告訴大神，比頓的機械蛇埋伏在版圖各處，踏上該地方後，記憶咭會發出「咇咇」聲響警戒，切勿停留。
☆ 擅用合體必殺技
☆ 靈活運用隊長擋格指令(かばう)，善用指定成員誘導首腦使出必殺技，減底傷害。
☆ 比頓必殺技的攻擊力約60點多，圓形範圍性。一般攻擊的攻擊的則約 40 點多，亦具範圍性。



第二輪戰鬥中事件

出現條件：大神機與艾莉卡機在雙方鄰近

艾莉卡：
艾莉卡：「大神！歌莉歌的魔法好厲害。」「告訴你一個秘密…我…想跟歌莉歌學習魔法！」
歌莉歌：「大神，看這個！」
選擇

Normal LIPS

選擇	中譯	艾莉卡
俺も教えてもらおうかな。	我也學習好嗎。	↑
やめたほうがいいよ。	放棄吧。	↓
戀のマジックを教えてあげる。	我教你戀愛的魔法。	—
Time Over	—	—

出現條件：以歌莉歌於第 2 回合或之後攻擊爆龍
歌莉歌：「妳竟然欺騙我和大家！」
比頓：「是你蠢罷了！來，對抗媽媽的壞孩子，要加以懲罰！」
歌莉歌：「我媽媽一定不是像你那麼討人厭的衰人。她一定很善良！」
比頓：「殺死妳！」
歌莉歌：「做得到便來吧。我會守護大家的笑容。」

十二 戰鬥完結～幻法小天使踏入劇場～

比頓機損毀嚴重，發出陣陣黑煙，爆龍與比頓一起爆炸，死亡。作戰完結。
歌莉歌：「完結了！」
艾莉卡：「歌莉歌，好癘害！難以置信妳是第一次參戰。」
姬絲莉：「嘿…靈力幾高，我認同那方面。」
歌莉歌有點難為情，又帶微笑。
艾莉卡：「那麼，做那個吧！」
歌莉歌：「那個？」
姬絲莉：「巴里華擊團在戰鬥完結之後約好會擺出勝利之勢…我可不情願。」
歌莉歌：「嘿…知道了。」「那麼…」「勝利姿勢…」
歌莉歌拿出魔術棒與帽子，三位則在後邊，
各位：「決定。」
翌日，在劇場的化粧間內。
格嵐：「那，進來吧。《幻法天使》歌莉歌出場！」
進來的歌莉歌一套粉紅色的燕尾服，胸口前一個大大的黃色煲呔，看上去很淘氣。
歌莉歌：「我也可以踏上劇場的舞台。」
姬絲莉：「這樣的小孩子可以嗎？」
格嵐：「你說什麼！有關表演，計年資，歌莉歌是妳的前輩啊。」













歌莉歌：「各位，請指教。」
艾莉卡：「不過，馬戲團加上劇場工作，挺忙呢。」
歌莉歌：「不單止啊。也要續繼在市場幫手。」
大神：「那樣有8隻手也不勝場啊。」
歌莉歌滿不在意：「是啊，哈哈。」
失去媽媽的同時，歌莉歌換來了巴里華擊團一眾成員與大神的關懷與愛，成為劇場的一份子，改寫她孤獨的人生。櫻大戰 3 又結束了一幕。

次回預告

姬絲莉：「我尋求的是完美無瑕的新郎，我將生命奉獻給寶美的名譽與榮耀。下一話，櫻大戰３－雅麗的海賊少女－。在愛的旗幟，我向閣下提出挑戰！」







續…



TEXT: AINHO



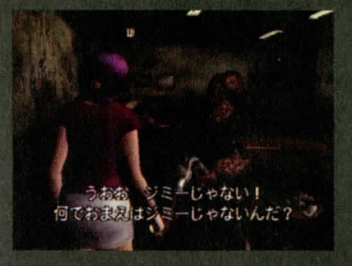
你有膽量參加這個恐怖之旅嗎？

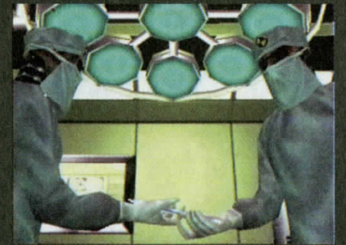
GAME DATA

發行商 / 製造商	CRAZYGAMES
遊戲類型	ETC
發售日期	3月29日（發售中）
售價	5800 日圓
容量	GD ROM
記憶	7 BLOCKS

對應周邊：KEYBOARD 、Modem

一套令你驚心動魄，含有很重恐怖、血腥成份的3D動作遊戲——《ILLBLEED》，玩者除了無時無刻都面對突如其來的驚嚇場面外，還需受到各種怪物的襲擊，稍一不慎便有可能被嚇死當場。只要挑戰者成功逃出這座大型恐怖主題公園，便可獲得高達一百萬美元的賞金；相反地，犧牲者便會成為主題公園內墓地的新住戶之一……繼上期為大家略略介紹了遊戲內容和其他特色後，今次將會正式進入攻略部份之前，先為各遊戲系統作一次詳細的講解，希望令各玩家正式攻略前，有充份的準備和了解。





移動時操作方法：

方向掣	切換視點（共四種）
A掣	調查
X掣	跳躍
Y掣	顯示地圖
R掣	啟動「恐怖監視器」
START掣	呼出狀況畫面

戰鬥時操作方法：

ANALOG	移動
A掣	閃避
B掣	在H字位置附近連按來逃出戰鬥
X掣	跳躍
Y掣	使用近距離武器
R掣	使用遠距離武器

可購入的道具：

名稱	價格	效果
HASSY	$350	體力+40
中華拉麵	$850	體力+130
懷石料理	$2000	體力大幅回復
AMPOULE	$1000	腎上腺線+100
注射器	$3000	腎上腺線+300
點滴袋	$5800	大幅補充腎上腺線
深呼吸	$150	心跳度-25
音樂CD	$800	心跳度-80
NITROGL YCERINE	$1500	大幅減低心跳度
EROLE 雜誌	$30	心跳度+40
膠布	$280	出血量-20
包帶	$750	出血量-40
凝固劑	$1600	大幅降低出血量

小心嚇破膽！

在「ILLBLEED」主題公園的六間電影館中，滿佈了無數的SHOCK EVENT等待著挑戰者，而SHOCK EVENT主要分為固定和非固定二種。顧名思義，固定是一定會發生的事件，而非固定則是出現位置每次也不同。如果玩者不使用「恐怖監視器」將之解除的話，靠近時便有可能受到襲擊或驚嚇，不單減去體力這麼簡單，更直接影響出血量和心跳度這三種能力值。出血量和心跳度越高都會導致角色馬上死亡，大家需要讓角色平靜下來（即不要奔跑和跳躍）或使用道具才可令該數值下降。





戰鬥BATTLE

版圖上除了存在SHOCK EVENT外，還有可能遇上敵人。當第六感感應到附近有敵人的存在時，玩者可選擇逃避，或使用「恐怖監視器」作出戒備的狀態，令進入戰鬥時，防止敵人作先制的攻擊。至於不論將SHOCK EVENT解除或將敵人消滅後，腎上腺線都有一定程度的補充。



角色各項狀態值：

1.視覺－當接近一些用肉眼看得到的可疑事物時，便會出現反應。
2.聽覺－當接近一些以聲音感應得到的可疑事物(如電話、消防鐘)時，便會出現反應。
3.嗅覺－當接近一些用氣味感覺得到的可疑事物(如血跡、廁所)時，便會出現反應。
4.第六感－表示附近有道具或敵人出現。
5.腎上腺線－行動中十分重要的道具，這是角色使用「恐怖監視器」時必要消耗的數值。每啟動一次「恐怖監視器」，都需消耗10，而使用一次則需消耗40。
6.出血量－當角色被事物驚嚇或敵人襲擊時便有出血的現象，這時若果奔跑或跳躍，出血量便會加快，數值達到100便會馬上死亡。
7.體力計－SHOCK EVENT中被敵人或物體襲擊便會扣去。體力到達0時，便代表GAME OVER。
8.心跳度－每遇上一次SHOCK EVENT或被敵人襲擊時便會加快。正常度為50，心跳度去到255便會被嚇死。



故事序幕



第十八屆高校辯論大會中，Eriko在台上講述自己的家，一直以來開辦了很多恐怖旅行團，而自己就在放浪生活之中長大。還記得小時候，每天都受到地獄式的驚嚇；由於這個原因，所以自五歲後，已經不怕任何恐怖的事物，而長大後，便入讀大學的兒童心理學……辯論大會結束後，Eriko的二位成員Kevin和Randy都讚賞她在台上的演講，這時另一位成員Michel走進過來，表示拿到四張可獲得高達一百萬美元賞金的「ILLBLEED」之招待券，而大家也十分讚成想嘗試進去玩玩，但Eriko不願意參加，三人唯有不理會Eriko，轉身便急急腳出發，去下一張招待券……數日後，Eriko前往「ILLBLEED」入口前與管理員查詢數日前有沒有見過三位高中生，可是打探不到任何消息，於是唯有隻身進入這個主題公園找尋他們的下落……



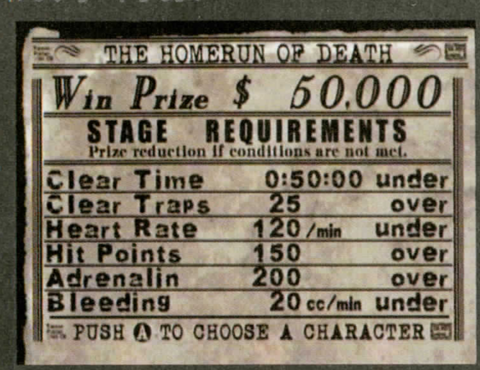






STAGE 1 一呼喚死亡的全壘打

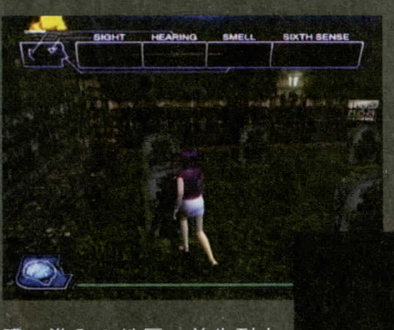
故事背景


THE HOMERUN OF DEATH
Win Prize $ 50,000
STAGE REQUIREMENTS
Prize reduction if conditions are not met.

Clear Time	0:50:00	under
Clear Traps	25	over
Heart Rate	120 /min	under
Hit Points	150	over
Adrenalin	200	over
Bleeding	20 cc/min	under

PUSH Ⓐ TO CHOOSE A CHARACTER

這間大屋的故事，主要圍繞一對熱愛棒球運動的父子。一間位於明尼蘇達州的山丘上，由一位名叫BANBOLLOW（41歲）經營的旅館，一晚突然發生大火，將他和其愛子JIMMY（8歲）活活燒死……事件的原因，相信與住客晚上玩煙花引起。JIMMY是一位活躍於該地少年棒球錦標賽的選手，曾連續三屆獲得全國第一，經常在旅館的地下棒球場中苦練。事件發生後，BANBOLLOW化成鬼怪，企圖將所有到訪這裡的人燒死，決為自己的兒子報仇……



初次踏入「ILLBLEED」主題公園的Eriko，在進入第一個電影館之前，不要忘記到位於西北方的共同墓地中，拾取一些有用的道具。當Eriko進入「MINNESOTA HELL CINEMA」後，就被門上一條木板襲擊作為見面禮。進入A地區，首先到大屋右旁的樹取得「恐佈監視器」，用作監察有可疑的事物。這處地方的SHOCK EVENT並不多，而大屋門前的地面則存在其中一個。





Eriko一踏入大屋，就聽到「JIMMY……JIMMY……在哪裡……」的聲音。注意左邊服務櫃檯上的電話，和牆上的巨大畫像都是固定SHOCK EVENT，而櫃檯上會發現二張「新聞報紙」。進入B地區的走廊，小心這裡牆上的燈泡和門可能有SHOCK EVENT。而更衣室入口對出的轉角位那度門，就存在一頭敵人，只要靠近另一邊牆壁通過，便可安然無事避開這場戰鬥，來取得放於側邊門的道具。進入更衣室裡，小心中間一排儲物櫃、消防鐘旁其中一塊玻璃，以及左邊第二個的洗臉盆都是固定SHOCK EVENT。





來到C地區的大後花園，當Eriko從水池前拾得一支JIMMY用過的棒球後，棒球上突然露出一面人頭，說出「特訓的時間到了，JIMMY快來練習場！」。而位於地圖左下方的草叢邊，就隱藏了一件令地圖上顯示所有道具位置的「ITEM CENSOR」。接著沿另一邊通道前進，建議先到拍照機SAVE。從另一邊通道來到D地區，在這條長長的走廊上，其中兩度門都存有敵人，大家應盡量靠近左邊來逃避戰鬥。從走廊盡頭進入廚房，注意地面的一灘血跡，以及出口的門頂都是固定SHOCK EVENT。來到餐室中，由於這裡的敵人是無法迴避，所以只好與它作遊戲的第一場戰鬥。戰勝它後，不要忘記取得「JIMMY的獎狀」和「新聞記事3」才可離開這兒。

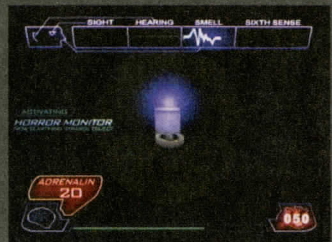








來到E地區，是本版中難度最高的部份，不單構造十分複雜，SHOCK EVENT的存在，以至戰鬥的數量，也是非常之多，稍一不慎便很容易嚇死當場。進入第一個房間，當中最值得注意的地方，就是廁所最入的一格有SHOCK EVENT存在。當大家取得「警戒炸彈」後，便需要慢慢地轉身，然後使用「恐怖監視器」將之解除。至於另一邊房間的廁所就隱藏了一頭敵人。沿通道來到燈光十分充足的大廳，從書桌上發現了一本「日記1」，而電視和窗子都存有SHOCK EVENT。進入房間裡，首先在抽屜上取得「JIMMY的獎品」，再在床上取得「日記2」，而進入樓梯前，需要強制進入戰鬥。今次應付的敵人是二名木材人，它們的行動十分敏捷，建議大家一走一打來消滅它們。







從地下樓梯去到第四個房間，雖然這裡沒有SHOCK EVENT存在，但需要與敵人進行交戰。記緊離開這兒時，先靠近右邊的出口，然後使用「恐怖監視器」將外面靠右木板之中的SHOCK EVENT解除才可進出。進入第五個房間，破裂的鏡和廁所內的馬桶都是固定SHOCK EVENT，而另一邊房間的中間位置則存有敵人，遠離它便可迴避這場戰鬥。沿走廊一直走，便會來到有儲存遊戲進度和急救醫療室提供的地方，而前面的樓梯是通往地下棒球場。





BANBOLLOW之戰

來到地下棒球場，當取得「日記3」，並將「JIMMY的獎狀」和「JIMMY的獎品」放回原位後，擊球區便會顯現藍色的光。當Eriko踏入後，突然有一個球迎面而來，於是乎她毫不思考地，立刻拿起棒球將球擊出，可是這時BANBOLLOW從分牌中出現，戰鬥亦隨即展開。由於BANBOLLOW現時是屬於無敵狀態，所以只好在H位置不停按B掣呼喚繩索來脫出戰鬥。Eriko從另一邊門來到地方通道，玩者現在的目的就是不斷前進，但注意BANBOLLOW會隨時出現面前，接觸他便會再次進入戰鬥。









到達位於地圖中間的一間廁所時，看到BANBOLLOW不停地呼叫JIMMY的名字，並且將Eriko的同伴Kevin拖走……不要忘記在這裡取得一條梯子才可離開，這梯子的用途是可令戰鬥中的梯子加快下降。於曲曲折折的通道逃亡後，來到蒸氣室時發現Kevin倒臥在地上，怎知這時BANBOLLOW再次出現……在這場戰鬥中，Eriko終於可以攻擊他，戰法與平時的戰鬥沒有太大分別，只要留意他所放出火炎的方向，便可很快消滅他。



戰勝他後，旁邊的氣管突然發生爆炸，將BANBOLLOW全身燒著，而Eriko也總算成功救回Kevin。離開這裡來到一間房間時，意料不到BANBOLLOW原來仍未被火燒死，反而巨大化，將Eriko身處的房間彈往遠處……這時Eriko便需要沿湖上的斷木展開逃亡戰，只要待BANBOLLOW出手之後，立即按A掣便可安然無事閃避他的攻擊。幾經辛苦，終於逃到一間控制室，原來巨大化的BANBOLLOW，是由這裡的機械人員一手操縱，可惜Eriko經多次勸告仍無法令他停止操控，唯有拿起棒球破壞他，令BANBOLLOW停止活動。接著在電話上取得一張「ID CARD」後，沿另一條路前進便會見到GOAL字樣的門，將「ID CARD」插入門邊的ID確認器來打開前面的出口，進去便可完成這版。











①
恐怖監視器
NITROGL YCERINE
深呼吸
包帶
HASSY
入口

② 棒球
強化心臟
ITEM CENSOR
NITROGL YCERINE
懷石料理
③

② HASSY
膠布
計算機
懷石料理
新聞記事 2
新聞記事 1
包帶
中華拉麵
①

新聞記事 3
HASSY
JIMMY的獎狀
④
中華拉麵
懷石料理
注射器
音樂 CD
AMPOULE
③

ER
地下棒球場
包帶
EROLE 雜誌
NITROGL YCERINE
AMPOULE
BIOBODY
ER 優惠券
包帶
日記 2
JIMMY 的獎品
HASSY
深呼吸
音樂 CD
HASSY
注射器
膠布
人工血漿
深呼吸
包帶
警戒炸彈
日記 1
HASSY
深呼吸
凝固劑
④

SAVE POINT
BATTLE
ITEM

Text：小吉





GAME DC PLAYERS GAME DATA

發行商/製造商	SEGA
遊戲類型	SLG
發售日期	發售中
售價	5800 日圓
容量	GD ROM
記憶	132 BLOCK

對應VGA BOX/對應KEYBOARD

J LEAGUE 球會資料集(一)

相信大家都很想知道本遊戲內各「J LEAGUE球會」中的球員能力設定，以下將會為各位揭曉其中八隊球員的能力和研究那一名球員值得收購，因為一些具實力的「J LEAGUE 球員」的能力好比Fantastic和Great球員，而且年薪更便宜，雖然要付上轉會費，但長遠看還是較實際。

創造球會特大號 創造 J LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB!

創造球會特大號索引

所在期數	內容
GPDC 第一期	初玩者心得
GPDC 第二期	一年昇班大計
GPDC 第三期	進階遊戲心得
GPDC 第四期	統領國家隊心得、隊際及個人練習效果和贊助商資料
GPDC 第五期	Fantastic 和 Great 球員名單、特別球探、特殊Edit球員名單、成長類型、贊助商資料和練習後評語
GPDC 第六期	都市等級評價、留學及海外集訓地資料、特殊Edit球員成長型、戰術指導室、挑戰模式對戰陣容和練習後評語
GPDC 第七期	必殺技、會所及球場改建條件、設施增設及升級條件、聯賽及盃賽獎金、EVENT 一覽和全監督能力
GPDC 第八期	完全球探資料集和留學效果資料集



鹿島アントラーズ

球隊簡介：

「KASHIMA ANTLEERS」在港譯為「鹿島鹿角」在 J LEAGUE 聯賽正式創辦時（93 年）便已加入，其後一直保持聯賽的上遊位置，稱得上是 J LEAGUE 聯賽中的「名牌」球隊之一，相信只要曾留意過 J LEAGUE 聯賽的人都不會未聽過「鹿島鹿角」這名字。

基本位置	球員名稱	出身地	體力成長	知力成長	疲勞	受傷	犯規	積極性	進攻意識	守備意識	射門	踢球準確度	盤球	持球力	頭鎚	鏟球	傳球攔截	定點球組織	定點球處理	GK 技術	出迎	腳力	反應
GK	加藤 慎也	茨城	標	標	×	○	◎	△	H	E	G	F	G	G	H	H	G	G	F	C	C	E	E
GK	曾々端 準	茨城	標	晩	◎	◎	◎	△	H	A	G	E	F	G	G	H	G	G	E	B	B	D	D
GK	高桑 大二朗	東京	標	晩	◎	◎	◎	○	E	S	G	D	G	F	F	F	F	F	D	A	B	D	D
GK	古川 昌明	千葉	標	晩	◎	◎	◎	◎	H	S	G	D	G	H	G	G	G	G	E	B	B	E	D
CDF	秋田 豊	愛知	晩	標	◎	◎	△	◎	E	SS	E	E	D	D	S	S	B	B	D	H	G	E	E
CDF	金古 聖司	福岡	標	標	△	△	△	○	F	S	D	D	D	D	A	D	C	C	D	H	H	C	D
CDF	羽田 憲司	千葉	標	標	○	△	○	○	F	S	E	E	E	E	D	D	D	E	E	G	H	E	E
CDF	ファビアーノ	BRA	標	標	○	○	○	△	D	SS	C	C	C	B	C	A	S	C	C	H	G	D	D
SDF	內田 潤	兵庫	晩	標	△	○	△	○	B	B	E	E	D	E	E	D	E	E	F	H	H	E	E
SDF	相馬 直樹	静岡	晩	標	○	◎	○	◎	B	B	C	B	B	D	C	C	B	C	C	H	H	C	C
SDF	中村 祥朗	東京	標	標	○	○	△	○	C	B	E	E	D	D	E	E	D	E	F	H	H	E	D
SDF	名良橋 晃	千葉	晩	標	△	○	△	△	C	A	D	C	B	C	D	C	B	D	E	H	H	B	D
SDF	松島 龍太	茨城	晩	標	△	○	△	○	C	B	F	E	E	E	F	E	E	F	F	H	H	F	E
DMF	熊谷 浩二	青森	標	標	○	△	△	◎	G	A	E	D	D	C	D	D	D	D	E	H	H	D	E
DMF	中田 浩二	滋賀	標	標	△	○	○	△	B	A	C	B	D	C	B	B	B	D	C	H	G	D	C
DMF	本田 泰人	福岡	晩	標	◎	△	△	◎	F	S	C	D	E	C	E	B	B	E	E	H	H	E	D
OMF	小笠原 滿男	岩手	標	標	△	△	◎	◎	A	B	B	A	B	A	D	D	C	C	B	H	H	D	C
OMF	野澤 拓也	茨城	標	標	△	△	○	○	B	E	D	D	D	D	F	F	F	F	E	H	H	E	F
OMF	ビスマルク	BRA	晩	標	△	△	△	◎	S	B	A	A	B	S	C	C	C	C	A	H	G	D	C
OMF	本山 雅志	福岡	標	標	○	○	◎	◎	SS	E	B	B	SS	A	C	E	D	C	D	G	H	E	B
FW	鈴木 隆行	茨城	標	標	○	○	△	○	A	E	D	E	E	E	D	F	F	E	E	H	H	E	E
FW	中嶋 讓	埼玉	標	標	△	△	◎	△	A	F	D	E	E	F	F	H	F	F	F	H	H	E	D
FW	中村 幸聖	熊本	標	標	△	△	◎	△	B	G	D	E	E	E	F	G	F	D	F	H	H	F	E
FW	長谷川 祥之	京都	標	標	△	○	◎	×	S	H	B	D	D	D	B	F	F	C	E	H	H	E	D
FW	平瀬 智行	鹿兒島	標	標	×	△	◎	○	A	H	B	D	C	C	B	E	F	D	E	H	H	D	E
FW	柳澤 敦	富山	標	標	△	○	◎	○	SS	F	A	C	B	A	A	E	D	C	C	G	H	C	D

(KASHIMA ANTLEERS)

心水球員特別推介：

在遊戲中，「鹿島鹿角」同樣經常取得J1聯賽首一、二名的位置，可見實力之高。當然，取得好成績全因為「鹿島鹿角」本身擁有一班高素質的球員，如守備一流的後衛「秋田 豐」、盤、傳、射皆能的進攻中場「小笠原 滿男」、盤球無人能及的另一名進攻中場「本山 雅志」及擁有極強位置感的「柳澤 敦」，以上四人亦是值得收購的對象。

基本陣式： 4-4-2

中盤守備： 中場緊迫

基本戰術： 中央突破

基本後防TYPE： 越位陷阱

體力	競爭力	走力	直覺	統率力	判斷力	精神力	CDF適性	SDF適性	DMF適性	OMF適性	FW適性	POST PLAY	左邊攻擊	右邊攻擊	中央突破	隱守突擊	中場緊迫	越位陷阱	「3-6-1」	「4-5-1」	「5-4-1」	「3-5-2」	「4-4-2」	「5-3-2」	「3-4-3」	「4-3-3」
E	E	E	E	E	E	F	G	H	H	H	H	F	–	E	–	F	F	F	–	–	–	E	D	–	–	–
D	E	D	D	D	D	E	H	G	G	H	G	E	–	D	–	E	E	E	–	E	–	C	C	–	–	–
C	D	C	B	C	C	B	G	G	G	F	F	C	D	–	D	–	C	E	–	C	–	B	B	–	–	–
E	C	D	C	D	C	C	F	G	F	G	G	E	E	–	–	D	E	D	D	–	–	C	C	–	–	–
D	B	C	E	C	D	C	S	D	E	F	F	–	D	D	–	C	B	A	C	–	–	A	A	–	–	–
D	C	E	D	A	D	D	A	D	D	E	E	D	C	D	–	–	C	A	–	–	C	B	B	–	–	–
E	D	E	D	D	E	E	D	F	E	G	G	–	E	E	–	D	E	E	–	–	–	E	D	E	–	–
D	C	C	C	D	B	D	S	C	B	D	E	–	–	C	C	C	B	B	–	–	C	B	A	–	–	–
E	E	D	D	E	E	E	E	C	E	F	G	–	E	D	–	E	E	D	–	–	–	E	D	–	–	D
C	C	C	D	E	E	D	E	S	E	D	D	C	A	C	–	–	D	B	–	C	–	–	B	–	–	C
D	D	D	D	E	E	D	D	C	F	E	G	D	D	E	–	–	E	D	D	–	–	D	D	–	–	–
B	C	A	E	E	E	D	D	B	E	E	G	D	D	C	–	–	F	C	–	–	–	–	C	–	D	D
F	E	D	E	F	F	F	F	D	F	F	F	–	F	D	F	–	E	E	–	–	–	D	D	E	–	–
D	E	C	E	C	D	D	E	E	C	D	F	D	–	–	E	D	D	F	–	D	–	–	D	–	–	D
E	C	C	D	D	C	C	A	B	A	C	E	D	C	C	–	–	C	C	C	–	–	C	C	–	–	–
B	B	D	D	B	D	C	D	F	B	D	G	D	D	–	E	–	B	D	D	–	–	C	C	–	–	–
C	C	C	C	D	S	C	E	E	B	S	B	–	–	C	C	C	C	D	–	C	–	B	A	–	–	–
F	E	E	E	F	D	E	F	F	F	D	E	–	–	E	E	E	F	E	–	–	–	E	D	–	–	E
C	B	D	E	D	C	D	D	D	D	S	C	D	–	C	–	D	B	D	–	–	–	B	A	–	–	B
D	B	C	D	E	C	C	E	D	C	S	A	C	C	–	–	C	C	C	C	–	–	A	B	–	–	–
E	E	D	E	E	E	E	F	E	F	E	D	–	E	D	–	E	F	F	–	–	–	E	D	E	–	–
D	D	E	D	F	E	F	H	G	G	E	D	F	E	–	E	–	F	F	E	E	–	–	D	–	–	–
F	F	C	F	F	F	F	G	F	F	F	D	–	E	F	–	F	F	F	–	–	–	E	E	–	–	E
D	C	C	E	D	D	D	F	G	F	E	B	–	D	D	–	D	E	D	–	–	–	C	C	–	D	–
D	D	E	E	D	E	C	F	F	F	F	B	C	D	–	–	C	F	D	–	–	–	C	C	–	D	–
A	E	B	D	D	D	D	E	D	D	C	SS	A	–	A	–	A	B	D	B	–	–	A	A	–	–	–



ジェフユナイテッド市原

球隊簡介：

雖然和鹿島鹿角同期加入J LEAGUE聯賽，但是實力完全是兩回事，經常排在聯賽下游位置，在成績已反映了球隊的實力。

基本位置	球員名稱	出身地	體力成長	知力成長	疲勞	受傷	犯規	積極性	進攻意識	守備意識	射門	踢球準確度	盤球	持球力	頭鎚	鏟球	傳球攔截	定點球組織	定點球處理	GK技術	出迎	腳力	反應
GK	櫛野 亮	熊本	晩	標	◎	◎	◎	○	H	A	H	E	G	G	H	G	G	G	D	C	B	C	D
GK	下川 健一	岐阜	晩	標	◎	◎	◎	◎	G	A	G	E	F	F	G	F	H	H	E	B	C	E	C
GK	立石 智紀	千葉	晩	標	◎	◎	○	△	F	A	H	D	F	G	G	G	G	G	E	C	C	D	E
CDF	オラロイ	ROM	標	標	△	○	△	△	E	SS	D	D	D	C	A	B	C	D	D	H	H	C	D
CDF	喜多 靖	大阪	標	標	△	○	△	○	F	A	E	D	E	D	F	D	D	F	E	H	H	D	D
CDF	鈴木 和裕	東京	標	標	○	○	△	○	F	A	F	F	F	F	C	C	C	E	F	H	H	E	D
CDF	茶野 隆行	千葉	標	標	◎	◎	×	○	G	S	E	D	E	E	C	B	C	E	E	H	H	D	C
CDF	西々谷 隆行	静岡	標	標	○	◎	△	○	H	A	F	F	F	E	C	C	D	F	E	H	H	E	E
CDF	山口 智	高知	標	標	○	△	○	△	G	S	D	C	D	D	B	B	B	C	C	H	G	D	E
SDF	井上 雄幾	神奈川	標	標	○	○	△	○	D	A	C	D	C	C	E	E	E	D	E	H	H	D	D
SDF	中田 一三	三重	早	標	○	◎	△	△	C	A	E	E	D	E	E	C	C	D	E	H	H	D	C
DMF	阿部 勇樹	千葉	標	早	○	○	○	△	C	A	E	B	D	D	E	D	C	E	D	H	H	D	E
DMF	井幡 博康	北海道	標	標	△	△	△	○	B	B	E	E	E	D	E	E	D	E	E	H	H	D	E
DMF	酒井 友之	東京	標	標	○	○	◎	△	A	A	D	B	B	C	D	C	D	D	C	H	G	E	C
DMF	佐藤 勇人	埼玉	標	早	○	○	○	△	E	S	F	E	F	E	E	D	D	E	E	H	H	E	E
DMF	中西 永輔	三重	標	標	○	△	△	◎	C	A	E	D	C	C	D	B	B	D	E	H	H	D	E
DMF	武藤 真一	宮城	標	標	◎	△	△	○	D	A	E	E	C	E	D	E	C	D	E	H	H	E	E
OMF	大柴 克友	山梨	晩	標	△	○	◎	◎	SS	G	B	C	C	E	E	E	F	D	E	H	H	D	E
OMF	廣山 望	千葉	標	標	△	△	△	○	A	B	B	B	B	B	C	E	D	C	D	G	H	E	C
OMF	ベンソン	GHA	標	標	○	○	△	◎	A	D	D	D	A	B	D	D	E	C	C	H	H	C	D
OMF	村井 慎二	千葉	標	標	◎	△	○	○	B	B	D	C	D	C	E	F	F	E	E	H	H	E	D
FW	小倉 隆史	三重	早	標	△	×	◎	△	S	G	A	C	B	B	B	E	D	C	C	H	H	B	D
FW	佐藤 壽人	埼玉	標	早	○	○	○	◎	A	E	D	E	E	E	E	F	F	D	E	H	H	E	E
FW	西協 良平	岐阜	標	標	△	△	○	○	B	G	C	F	D	F	E	B	F	E	E	H	H	E	D
FW	林 丈統	奈良	標	標	△	△	◎	◎	SS	H	C	D	B	D	C	E	D	D	D	H	H	D	D
FW	バロン	BRA	標	標	◎	◎	△	◎	SS	H	A	C	C	B	A	E	F	B	D	H	H	D	E

(JEF UNITED ICHIHARA)

基本陣式： 4-4-2

中盤守備： 中場緊迫

基本戰術： 隱守突擊

基本後防TYPE： 越位陷阱

心水球員推介：

由於在遊戲中，本球隊具實力的日藉球員並不多，而稱得上一級球員更是沒有，所以並沒有特別值得收購的球員。

體力	競爭力	走力	直覺	統率力	判斷力	精神力	CDF 適性	SDF 適性	DMF 適性	OMF 適性	FW 適性	POST PLAY	左邊攻擊	右邊攻擊	中央突破	隱守突擊	中場緊迫	越位陷阱	「3-6-1」	「4-5-1」	「5-4-1」	「3-5-2」	「4-4-2」	「5-3-2」	「3-4-3」	「4-3-3」
D	D	D	D	E	C	D	G	F	F	F	G	–	D	D	E	–	E	D	–	–	–	C	D	–	–	D
E	C	C	D	B	C	D	H	G	G	H	H	D	D	–	–	D	D	D	–	–	D	C	–	D	–	–
C	E	E	C	D	C	E	H	G	G	H	F	D	–	D	D	–	E	E	D	–	–	C	–	–	D	–
C	A	D	C	C	C	C	B	D	C	E	F	C	D	–	–	C	D	C	–	C	–	C	C	–	–	–
F	F	E	F	D	D	D	C	D	C	F	G	D	E	–	–	E	D	D	–	–	–	–	D	E	E	–
F	C	D	D	C	D	D	C	F	F	F	E	E	–	E	E	–	E	D	–	–	D	D	E	–	–	–
D	B	C	E	C	D	E	B	E	F	F	G	–	D	–	D	E	E	C	–	D	D	C	–	–	–	–
F	D	D	D	C	E	D	C	F	F	E	F	F	–	E	D	–	F	D	E	–	–	–	D	–	E	–
D	D	D	C	C	C	E	B	D	C	F	F	C	–	C	C	–	C	C	–	C	–	C	D	–	–	–
D	C	E	E	E	C	E	G	B	C	C	D	E	D	D	–	–	D	E	–	–	–	C	D	D	–	–
D	D	D	E	E	C	D	D	C	E	E	E	–	D	C	–	E	D	C	D	–	–	C	–	–	–	D
E	D	D	E	D	B	D	D	D	C	D	F	D	–	–	D	C	D	D	–	D	–	C	C	–	–	–
D	E	E	E	E	D	E	G	F	C	D	F	D	D	E	–	–	D	E	–	–	–	–	D	E	–	E
C	D	D	C	C	D	C	C	C	B	C	D	–	C	C	C	–	C	C	–	–	–	C	C	–	–	C
E	D	E	E	D	E	E	D	E	D	F	G	D	–	E	–	E	E	D	–	–	E	E	D	–	–	–
D	B	B	C	C	C	E	B	B	B	D	D	E	–	C	–	E	C	C	–	C	–	C	D	–	–	–
E	D	C	C	D	E	E	F	C	C	E	E	–	C	D	D	–	E	C	–	D	–	C	D	–	–	–
C	E	D	D	C	C	D	E	F	E	C	B	E	–	D	–	D	F	D	–	D	–	C	–	D	–	–
E	C	B	C	C	D	C	F	D	C	B	C	C	D	C	–	–	C	C	–	–	–	C	–	C	–	C
B	C	C	D	D	D	C	F	E	D	B	B	C	D	–	–	B	E	E	–	–	–	C	B	D	–	–
D	E	D	F	D	D	D	G	E	D	C	F	E	D	E	–	–	F	F	–	–	–	D	E	E	–	–
D	D	E	D	C	C	B	C	E	C	B	A	–	C	C	B	–	D	B	–	C	–	–	C	–	B	–
E	E	E	E	E	E	E	G	F	F	E	D	–	E	–	E	D	F	F	–	–	E	D	E	–	–	–
E	D	D	C	E	E	E	E	F	G	F	C	E	–	–	D	D	F	E	E	–	–	D	D	–	–	–
C	E	A	E	D	C	C	E	D	D	C	B	–	–	C	D	E	D	E	–	–	–	D	C	–	C	–
D	D	E	D	D	D	E	E	D	F	E	A	B	C	–	–	B	C	E	–	–	–	C	–	D	C	–



柏レイソル

球隊簡介：

95年加入J LEAGUE聯賽，在1999年和2000年兩屆聯賽中取得佳績，由於球隊各位置的都擁有高質的球員，所以實力不容忽視。

基本位置	球員名稱	出身地	體力成長	知力成長	疲勞	受傷	犯規	積極性	進攻意識	守備意識	射門	踢球準確度	盤球	持球力	頭鎚	鏟球	傳球攔截	定點球組織	定點球處理	GK技術	出迎	腳力	反應
GK	佐藤 大	埼玉	標	晚	◎	◎	◎	△	H	A	H	E	H	H	H	H	G	H	F	C	C	D	D
GK	南 雄大	神奈川	晚	晚	◎	◎	○	◎	G	S	F	D	G	F	G	G	F	F	D	A	B	E	C
GK	吉田 宗弘	大阪	晚	標	◎	○	◎	○	E	A	G	F	H	G	H	G	H	G	F	C	C	E	E
CDF	入江 徹	靜岡	標	標	○	△	◎	○	H	S	G	F	G	F	E	D	E	F	E	H	H	E	D
CDF	薩川 了洋	靜岡	標	標	◎	◎	◎	△	F	SS	E	E	E	D	C	B	B	D	D	H	H	D	E
CDF	根引 謙介	大阪	標	標	○	◎	○	△	F	S	F	F	E	F	C	C	C	E	E	H	H	E	D
CDF	萩村 滋則	三重	標	標	○	○	○	△	H	S	F	E	F	E	C	C	D	E	F	H	H	E	D
CDF	洪 明甫	KOR	晚	晚	◎	○	△	◎	A	SS	C	B	C	C	A	S	S	C	D	H	H	E	D
CDF	マウリシオ	BRA	標	標	△	△	△	△	C	B	E	E	D	D	D	D	D	E	E	H	H	E	E
CDF	渡邊 毅	靜岡	標	標	○	◎	△	○	F	SS	G	D	D	E	C	B	C	E	E	H	H	D	D
DMF	下平 隆宏	青森	標	標	△	△	○	◎	G	S	D	D	D	C	D	D	C	E	D	H	H	E	D
DMF	明神 智和	兵庫	標	標	○	◎	△	○	B	A	C	C	D	B	D	C	B	D	D	H	G	C	C
DMF	藪崎 真哉	千葉	標	標	△	△	△	○	C	A	F	E	F	D	E	E	D	F	E	H	H	E	F
OMF	大野 敏隆	埼玉	標	標	○	○	◎	△	A	F	D	B	C	B	E	F	E	E	D	H	H	C	E
OMF	酒井 直樹	千葉	標	標	△	△	◎	△	A	C	C	C	B	C	E	E	E	D	E	H	H	D	D
OMF	杉山 新	埼玉	標	標	○	○	△	△	A	C	D	E	E	F	E	F	F	D	F	H	H	E	E
OMF	砂川 誠	千葉	標	標	△	○	○	○	A	F	D	C	B	C	D	E	D	E	E	H	H	E	D
OMF	田ノ上 信也	鹿兒島	標	標	○	△	△	△	B	E	F	D	D	D	F	G	F	F	F	H	H	E	F
OMF	平山 智規	靜岡	標	標	○	◎	○	△	B	E	E	E	D	D	F	G	F	F	F	H	H	F	E
OMF	渡邊 光輝	靜岡	標	標	◎	○	○	○	A	E	D	C	C	C	D	F	D	E	E	H	H	C	D
FW	加藤 望	宮城	標	標	△	○	△	△	A	G	C	B	C	C	E	F	D	D	B	H	H	C	D
FW	北嶋 秀朗	千葉	標	標	△	△	△	○	S	E	B	D	C	D	C	F	E	D	E	H	H	D	C
FW	玉田 圭司	千葉	標	標	○	△	△	○	A	F	C	F	D	F	E	F	E	E	E	H	H	E	D
FW	長谷川 太郎	東京	標	標	△	○	◎	○	A	H	C	E	D	E	E	F	F	E	F	H	H	D	F
FW	黃 善洪	KOR	標	標	△	○	○	◎	SS	H	S	C	B	B	A	C	D	B	D	H	G	D	D
FW	町田 忠道	埼玉	標	標	△	○	○	○	S	F	D	E	E	E	D	F	G	D	F	H	G	E	F

(KASHIWA REYSOL)

心水球員推介：

雖然各球員的實力都不錯，不過能稱得上一流的球員並不多，而隊中實力最強分別是兩名來自韓國的「洪 明浦」和「黃 善洪」，不過由於要用上外藉球員名額，是否收購就要好好考慮了。

基本陣式：

4-4-2

中盤守備：

中場緊迫

基本戰術：

隱守突擊

基本後防TYPE：

越位陷阱

	體力	競爭力	走力	直覺	統率力	判斷力	精神力	CDF適性	SDF適性	DMF適性	OMF適性	FW適性	POST PLAY	左邊攻擊	右邊攻擊	中央突破	隱守突擊	中場緊迫	越位陷阱	「3-6-1」	「4-5-1」	「5-4-1」	「3-5-2」	「4-4-2」	「5-3-2」	「3-4-3」	「4-3-3」
	E	D	D	E	E	E	C	H	H	H	H	H	—	E	E	E	—	D	E	—	—	D	C	—	E	—	—
	D	C	C	D	D	C	D	G	F	F	G	F	C	—	D	C	—	D	D	—	—	—	B	—	C	D	—
	C	E	D	C	D	C	C	H	G	H	H	H	F	E	—	—	F	D	E	—	D	—	D	—	E	—	—
	E	D	D	D	D	D	F	D	E	E	H	G	F	—	—	E	E	F	D	—	E	—	D	—	—	—	E
	D	B	E	D	D	D	E	B	D	D	F	E	E	D	D	—	—	C	C	—	—	—	C	D	E	—	—
	E	C	E	D	D	E	F	C	E	E	G	F	E	E	E	—	—	E	D	—	—	—	D	E	D	—	—
	D	C	D	F	D	D	D	C	F	F	F	F	E	E	E	—	—	F	D	—	E	E	C	—	—	—	—
	C	A	D	C	A	E	C	SS	C	B	E	D	B	D	—	C	—	A	A	—	—	—	A	A	—	—	C
	F	D	E	E	F	E	E	D	D	D	C	E	—	—	D	D	E	D	D	—	—	—	D	D	—	D	—
	D	B	E	E	C	D	C	B	F	D	E	E	D	—	D	—	D	D	C	—	—	—	C	D	—	—	D
	D	E	D	E	D	B	E	E	D	B	E	G	—	D	D	—	D	C	D	—	—	D	C	D	—	—	—
	B	C	D	C	E	B	E	E	C	B	D	E	D	D	—	—	C	C	D	—	—	C	B	—	C	—	—
	E	E	E	E	E	D	E	E	F	C	E	F	E	—	—	E	E	E	E	—	—	—	D	D	—	E	—
	D	D	E	E	D	B	D	E	G	E	B	F	D	—	—	C	D	E	F	—	—	D	C	D	—	—	—
	C	D	B	D	D	D	D	F	F	E	B	D	—	D	C	—	E	D	F	—	D	D	C	—	—	—	—
	F	F	E	F	E	F	F	G	F	F	D	D	—	E	E	—	E	F	F	E	—	—	D	E	—	—	—
	E	C	D	D	D	D	D	E	F	D	B	E	—	C	—	D	C	D	D	—	D	—	C	—	D	—	—
	D	D	F	D	F	C	F	F	F	G	D	F	E	D	—	F	—	E	E	—	—	—	D	—	—	E	E
	E	E	E	D	E	F	D	G	H	F	D	F	E	D	E	—	—	G	F	E	—	E	E	—	—	—	—
	C	E	E	E	E	D	D	F	F	D	C	D	D	—	E	—	C	F	D	—	—	—	C	E	—	E	—
	D	D	D	E	D	D	E	E	F	E	B	D	D	E	—	—	D	E	E	D	D	—	C	—	—	—	—
	D	C	C	D	E	C	C	E	E	F	E	B	C	E	—	—	C	F	D	D	—	—	C	—	D	—	—
	E	D	E	E	E	E	D	E	F	F	E	C	—	D	E	—	E	E	D	E	—	—	D	E	—	—	—
	D	D	D	E	E	D	E	F	E	F	E	C	E	—	—	D	D	F	F	—	—	—	D	—	—	F	E
	E	D	D	D	C	C	C	D	D	D	C	S	B	B	—	—	A	C	C	C	—	—	—	B	—	—	C
	F	F	E	E	E	F	F	G	F	F	E	D	D	E	E	—	—	F	F	—	—	—	D	E	—	E	—



FC京

球隊簡介：

在J2開辦之年加入，亦即是1999年，然後馬上以第二名的成績昇上J1聯賽競逐日本國內的頂級聯賽，但是昇班後成績比在J1下游的球隊還要好，最後取得聯賽第七名。

基本位置	球員名稱	出身地	體力成長	知力成長	疲勞	受傷	犯規	積極性	進攻意識	守備意識	射門	踢球準確度	盤球	持球力	頭鎚	鏟球	傳球攔截	定點球組織	定點球處理	GK技術	出迎	腳力	反應
GK	鈴木 敬之	千葉	晚	標	◎	○	○	△	E	S	H	G	H	H	H	H	H	H	F	D	D	E	F
GK	土肥 洋一	熊本	晚	標	◎	◎	◎	○	E	A	H	D	F	G	H	H	G	F	E	C	C	D	D
GK	堀池 洋充	靜岡	晚	標	◎	◎	◎	○	H	S	H	F	H	H	H	G	G	H	E	B	C	E	C
CDF	小峰 隆幸	埼玉	標	標	○	○	○	△	H	SS	G	E	F	F	D	C	C	E	F	H	H	E	E
CDF	迫井 深也	廣島	標	標	○	○	△	△	E	S	F	E	E	E	D	D	D	E	E	H	H	E	E
CDF	サンドロ	BRA	標	標	○	○	△	◎	G	SS	E	E	D	D	C	B	C	E	E	H	H	C	C
CDF	古邊 芳昇	廣島	晚	標	△	◎	◎	△	H	SS	G	F	F	G	D	D	D	F	E	H	H	E	D
CDF	山尾 光則	愛知	標	標	△	◎	△	○	G	SS	G	G	F	G	E	C	F	F	F	H	H	F	D
SDF	內藤 就行	奈良	標	標	△	△	×	○	C	A	D	D	C	B	E	C	C	E	D	H	H	C	D
SDF	藤山 龍仁	鹿兒島	標	標	○	◎	◎	○	B	S	E	E	C	D	D	C	C	E	E	H	H	E	D
DMF	淺野 哲也	栃木	標	標	△	○	○	△	D	S	E	C	D	B	E	D	C	D	E	H	H	B	D
DMF	淺利 悟	埼玉	標	標	△	○	○	○	E	S	E	E	F	D	E	F	E	E	F	H	H	D	F
DMF	喜名 哲裕	沖繩	標	標	○	△	○	○	A	A	E	E	D	D	E	E	D	E	E	H	H	E	E
DMF	小池 知己	神奈川	標	標	○	○	△	△	C	S	G	E	F	E	F	E	F	F	F	H	H	E	F
OMF	岡元 勇人	島根	標	標	○	△	△	△	S	G	E	D	C	C	F	F	E	E	E	H	H	E	F
OMF	加賀見 健介	埼玉	標	標	△	◎	○	△	S	C	F	B	D	C	E	E	E	E	E	H	H	D	D
OMF	小林 成光	栃木	標	標	○	○	○	△	S	C	E	D	D	C	F	F	E	E	F	H	H	E	D
OMF	佐藤 由紀彥	靜岡	標	標	○	○	○	○	S	F	D	C	C	C	E	E	E	E	E	H	H	E	D
OMF	增田 忠俊	靜岡	標	標	△	△	△	○	B	E	E	C	A	B	D	E	E	E	E	H	H	E	E
FW	アマラオ	BRA	晚	標	○	○	△	◎	SS	H	B	E	B	C	B	F	E	C	E	H	H	D	D
FW	榎本 潤	埼玉	標	標	△	△	○	○	S	F	E	E	E	G	D	F	F	E	F	H	H	E	E
FW	鏑木 享	茨城	標	標	◎	◎	○	○	SS	H	C	E	D	F	D	F	G	E	E	H	H	C	D
FW	神野 卓哉	埼玉	標	標	○	△	○	○	SS	G	C	C	D	E	E	F	F	E	E	H	H	E	C
FW	ツゥット	BRA	標	標	○	△	△	◎	SS	G	B	C	B	C	C	F	E	C	E	H	H	C	D
FW	戶田 光洋	宮崎	標	標	○	○	△	◎	S	D	C	E	E	E	D	F	F	D	E	H	H	E	D
FW	松田 正俊	千葉	標	標	○	○	○	○	S	F	D	E	E	E	D	F	F	D	E	H	H	D	E

《F.C. TOKYO》

基本陣式： 5-4-1

中盤守備： 一般

基本戰術： 邊線攻擊

基本後防TYPE： 自由人

心水球員推介：

由於實力仍是處於中游的球隊，突出的球員並不多，值得收購的球員更是沒有，還是把視線移向其他球隊吧！

體力	競爭力	走力	直覺	統率力	判斷力	精神力	CDF 適性	SDF 適性	DMF 適性	OMF 適性	FW 適性	POST PLAY	左邊攻擊	右邊攻擊	中央突破	隱守突擊	中場緊迫	越位陷阱	「3-6-1」	「4-5-1」	「5-4-1」	「3-5-2」	「4-4-2」	「5-3-2」	「3-4-3」	「4-3-3」
D	D	E	D	D	D	F	H	H	H	H	H	−	F	F	−	F	G	G	F	D	−	−	−	−	−	F
C	C	D	C	C	D	D	G	G	H	G	G	−	D	D	D	−	D	E	−	−	−	C	E	−	−	D
D	D	E	C	D	C	D	H	H	H	H	G	E	−	−	E	E	E	D	D	C	D	−	−	−	−	−
E	C	F	F	E	E	E	C	E	E	F	F	D	E	−	−	D	F	C	−	C	D	−	−	E	−	−
E	D	E	D	D	E	E	C	E	E	F	G	−	D	D	D	−	D	D	−	E	−	−	D	−	−	E
D	E	E	E	C	E	D	B	D	F	F	E	D	−	−	D	D	D	C	−	C	−	D	−	−	−	D
E	D	F	F	D	D	F	D	G	G	G	G	E	−	−	E	F	G	E	−	E	−	−	−	−	E	E
F	F	F	F	F	F	F	C	F	G	G	G	F	−	F	F	−	F	D	−	E	−	F	−	−	F	−
C	D	D	E	D	E	D	D	C	E	D	F	D	−	C	−	D	E	C	D	−	−	C	C	−	−	−
E	E	C	E	E	E	D	E	B	D	D	E	D	C	−	−	D	C	C	−	C	−	E	D	−	−	−
D	E	E	C	C	E	E	E	E	B	F	F	D	−	E	−	E	C	E	−	D	−	D	C	−	−	−
E	E	E	E	D	C	E	F	E	C	F	E	−	E	D	−	F	C	D	E	D	−	−	D	−	−	−
E	E	F	E	E	D	E	F	E	D	D	E	−	E	E	D	−	E	E	−	−	E	D	E	−	−	−
F	F	E	F	F	E	F	F	F	C	F	F	−	−	F	F	E	D	G	−	E	−	−	F	F	−	−
D	D	E	E	D	E	D	G	F	F	C	E	−	C	E	D	−	D	E	−	C	−	D	D	−	−	−
F	C	D	F	E	D	E	F	F	F	C	F	−	D	E	C	−	F	E	E	C	E	−	−	−	−	−
E	E	E	D	D	E	D	G	F	E	C	E	−	E	C	−	E	E	F	D	D	−	−	−	−	D	−
D	D	D	D	D	D	D	F	F	E	B	E	E	−	−	D	C	E	F	−	C	−	−	−	D	D	−
D	C	C	D	C	C	E	F	E	D	C	D	D	E	D	−	−	D	D	−	−	D	C	C	−	−	−
D	C	D	E	D	E	D	E	G	E	E	B	B	−	E	E	−	F	E	D	C	−	−	−	D	−	−
F	E	E	F	E	F	E	F	F	E	E	D	D	E	E	−	−	F	F	−	−	−	E	D	E	−	−
F	E	D	C	E	E	D	G	F	F	F	C	E	E	−	−	E	F	F	−	D	−	−	E	−	−	E
E	F	D	D	D	D	E	G	F	F	D	B	−	C	−	D	C	D	F	−	E	E	−	−	−	C	−
C	C	B	D	C	C	D	E	E	F	E	B	C	C	D	−	−	E	F	−	D	D	C	−	−	−	−
D	E	E	D	E	E	E	G	F	F	E	D	D	E	E	−	−	F	F	−	−	E	D	D	−	−	−
E	E	E	E	E	E	E	G	G	F	E	D	D	E	−	−	E	F	F	−	E	−	E	D	−	−	−



ヴェルディ川崎

球隊簡介：

「VERDY KAWASAKI」港譯「川崎讀賣」，和「鹿島鹿角」同期加入J LEAGUE聯賽，在加入後首三年取得兩次冠軍和一次亞軍，在當時實力可謂一時無兩，可是一些當時的主力球員如「三浦 知良」離隊後，成績漸漸回落，而在當年的主力仍然留下來的名球員就有「北澤 豪」，而「中澤 佑二」待更成熟後，可望在不久將來成為日本後防的新主力。

基本位置	球員名稱	出身地	體力成長	知力成長	疲勞	受傷	犯規	積極性	進攻意識	守備意識	射門	踢球準確度	盤球	持球力	頭鎚	鏟球	傳球攔截	定點球組織	定點球處理	GK技術	出迎	腳力	反應
GK	小針 清允	東京	晚	晚	◎	◎	◎	△	G	A	G	E	H	H	G	G	G	F	E	C	B	E	D
GK	高木 義成	東京	標	標	○	△	△	△	G	A	G	F	G	H	G	G	G	G	F	C	D	E	E
GK	野田 恭平	神奈川	標	標	△	○	△	△	G	B	H	F	G	H	G	H	G	G	F	D	D	F	E
GK	本並 健治	大阪	晚	晚	◎	◎	○	○	F	S	H	E	H	H	G	G	G	H	E	B	B	D	D
CDF	池端 陽介	靜岡	標	標	△	○	△	△	H	SS	F	E	F	E	D	C	C	F	E	H	H	D	E
CDF	中澤 佑二	埼玉	標	標	○	◎	△	○	H	SS	D	D	D	D	S	A	C	C	D	G	G	C	D
CDF	森 勇介	靜岡	標	標	○	△	◎	△	G	S	F	E	E	F	D	C	D	E	F	H	H	D	D
CDF	米山 篤志	栃木	標	標	◎	○	○	○	H	S	E	C	D	E	C	C	C	D	E	H	H	C	C
SDF	杉山 弘一	大阪	標	標	○	○	△	△	C	A	E	D	C	E	D	D	D	E	D	H	H	E	D
SDF	西田 吉洋	愛媛	標	標	○	◎	△	○	C	A	D	C	C	E	E	E	C	D	E	H	H	E	D
SDF	三上 和良	埼玉	標	標	○	○	△	○	C	A	D	C	D	D	E	E	C	D	E	H	H	D	E
SDF	山田 卓也	東京	標	標	◎	○	△	◎	C	A	D	D	D	D	C	C	B	C	D	H	H	D	E
DMF	菊池 利三	岩手	標	標	○	△	○	○	D	A	E	D	D	D	E	D	D	E	D	H	H	E	E
DMF	村主 博正	靜岡	標	標	○	○	△	○	G	A	E	E	E	D	E	E	E	E	E	H	H	E	E
DMF	林 健太郎	東京	晚	晚	○	○	△	○	D	S	D	C	E	B	D	C	B	E	C	H	H	C	D
OMF	石塚 啟次	京都	早	標	△	○	×	○	A	B	C	B	C	B	C	F	D	D	C	H	H	C	D
OMF	北澤 豪	東京	標	標	◎	◎	○	◎	SS	SS	B	B	A	A	C	D	D	C	C	G	G	E	E
OMF	金 都根	KOR	標	標	◎	○	△	◎	A	B	C	C	C	B	C	C	C	C	B	G	H	B	D
OMF	小林 慶行	埼玉	標	標	△	○	◎	○	A	G	C	B	C	C	D	E	E	E	C	H	H	D	D
FW	飯尾 一慶	神奈川	標	標	△	△	○	◎	SS	E	C	D	D	D	D	E	E	D	E	H	H	D	D
FW	金 鉉錫	KOR	早	標	○	○	△	◎	SS	E	A	A	B	A	B	E	E	B	B	G	H	C	C
FW	櫻井 直人	埼玉	標	標	△	○	○	△	A	E	D	D	B	D	E	F	E	E	E	H	H	E	D
FW	平本 一樹	東京	標	標	△	○	△	○	A	E	D	D	E	E	D	F	F	E	F	H	H	E	E
FW	廣長 優志	大阪	標	標	◎	◎	○	○	D	A	C	C	E	C	C	C	D	D	E	H	H	D	D
FW	矢野 隼人	大阪	標	標	○	○	△	◎	A	F	D	E	D	F	D	F	F	D	E	H	H	E	E
FW	梁 圭史	NKO	標	標	△	○	○	○	A	E	E	E	E	F	D	F	F	E	F	H	H	E	F

《VERDY KAWASAKI》

心水球員推介：

要說心水球員當然是「北澤 豪」，無論是精神、基礎體力還是技術都擁有水平以上的能力，是可以考慮收購之選。

基本陣式： 4-4-2

中盤守備： 中場緊迫

基本戰術： POST PLAY

基本後防TYPE： 越位陷阱

體力	競爭力	走力	直覺	統率力	判斷力	精神力	CDF適性	SDF適性	DMF適性	OMF適性	FW適性	POST PLAY	左邊攻擊	右邊攻擊	中央突破	隱守突擊	中場緊迫	越位陷阱	「3-6-1」	「4-5-1」	「5-4-1」	「3-5-2」	「4-4-2」	「5-3-2」	「3-4-3」	「4-3-3」
D	C	E	E	D	D	D	G	G	H	H	F	E	E	—	—	D	F	F	—	E	—	—	C	D	—	—
E	D	E	F	E	F	F	G	G	H	H	H	E	—	—	E	E	E	F	—	E	—	D	D	—	—	—
E	D	E	E	E	D	E	G	G	H	G	H	E	E	F	—	—	F	F	—	—	E	E	D	—	—	—
D	D	E	D	D	D	D	H	G	G	F	G	D	E	—	—	E	D	D	D	—	—	—	C	E	—	—
D	C	F	F	E	E	D	C	F	E	E	F	D	F	—	—	F	E	D	—	—	—	D	—	E	E	—
E	A	C	D	D	E	C	B	E	D	D	E	D	D	—	C	—	C	C	—	—	C	—	C	—	C	—
E	E	C	E	E	E	F	C	E	E	F	F	E	D	—	E	—	F	D	—	—	—	—	D	E	—	E
E	C	E	D	C	C	D	B	F	E	F	E	—	D	E	D	—	D	C	—	D	—	D	C	—	—	—
C	D	C	D	D	D	C	E	B	E	E	F	E	—	D	E	—	D	C	—	D	—	D	C	—	—	—
E	E	B	D	E	C	E	D	C	E	D	F	E	E	D	—	—	E	C	—	—	—	C	D	D	—	—
C	D	D	E	E	D	E	C	C	D	D	E	D	—	D	—	E	D	C	D	—	—	—	C	D	—	—
C	C	C	C	D	D	C	E	B	E	E	F	E	D	C	—	—	E	C	—	—	D	D	C	—	—	—
D	D	C	E	E	C	D	D	C	C	E	E	—	D	D	E	—	E	D	—	—	—	D	—	—	D	D
D	E	D	F	D	D	D	G	F	C	G	G	F	E	D	—	—	D	E	—	—	—	F	E	—	—	E
C	C	D	C	B	D	D	E	F	B	D	F	D	—	C	C	—	C	C	—	—	—	—	C	E	D	—
E	D	E	C	D	C	D	F	F	D	C	C	—	—	D	E	D	D	E	D	—	—	—	C	—	D	—
A	B	B	E	B	A	A	E	D	B	S	C	C	—	B	A	—	B	D	—	—	—	B	A	—	—	B
B	C	C	D	B	B	B	E	D	A	SS	C	A	—	—	B	—	B	D	—	—	—	B	B	—	—	C
C	E	C	D	D	E	E	E	G	D	C	C	—	C	—	D	—	E	D	D	—	—	—	C	—	—	D
E	E	C	D	E	E	E	F	E	E	D	C	—	E	D	D	—	E	E	—	—	—	E	D	—	E	—
C	B	C	D	B	B	A	E	C	B	A	SS	—	B	B	A	—	C	E	—	—	—	A	A	—	C	—
D	C	D	E	E	C	C	G	G	F	C	C	D	—	E	—	D	E	E	—	E	—	—	D	—	E	—
D	D	D	E	E	E	E	F	D	F	E	C	E	—	E	—	F	F	E	—	E	—	E	D	—	—	—
E	E	C	E	D	D	E	C	C	B	D	D	D	—	—	C	D	C	C	—	E	D	C	—	—	—	—
D	C	B	E	F	F	F	G	F	E	D	C	E	—	—	D	E	E	F	—	E	—	D	D	—	—	—
E	E	E	E	F	F	E	F	F	F	E	C	E	E	E	—	—	F	F	—	E	—	E	E	—	—	—



川崎フロンターレ

球隊簡介：

在1999年取得J2聯賽第一名而昇上J1，實力不容忽視。

基本位置	球員名稱	出身地	體力成長	知力成長	疲勞	受傷	犯規	積極性	進攻意識	守備意識	射門	踢球準確度	盤球	持球力	頭鎚	鏟球	傳球攔截	定點球組織	定點球處理	GK技術	出迎	腳力	反應
GK	浦上 壯史	大阪	晚	晚	○	◎	◎	◎	H	S	G	E	H	H	H	H	G	G	F	C	C	D	C
GK	菊池 新吉	岩手	標	標	○	◎	◎	○	G	S	H	E	G	G	H	G	F	H	D	B	C	E	D
GK	世原 義巳	鹿兒島	晚	標	○	◎	○	○	G	S	H	G	H	H	H	H	H	H	G	D	D	E	D
CDF	奧野 僚右	京都	晚	標	○	○	△	○	A	D	E	E	E	F	D	F	F	E	F	H	H	E	F
CDF	ダニエル	BRA	標	標	△	△	△	○	C	A	E	C	C	C	D	D	C	D	D	H	H	C	D
CDF	寺田 周平	神奈川	標	標	○	○	△	○	A	D	E	E	E	F	D	F	F	E	F	H	H	E	F
CDF	中西 哲生	愛知	晚	晚	△	○	△	◎	C	SS	D	D	D	C	D	D	D	E	E	H	H	C	D
CDF	西澤 淳二	東京	標	標	○	○	△	△	H	A	G	E	E	E	C	C	D	F	E	H	H	D	D
CDF	森川拓巳	靜岡	標	標	○	○	○	△	F	SS	E	E	D	E	D	C	D	F	E	G	H	E	E
SDF	佐原 秀樹	神奈川	標	標	○	△	△	○	C	A	E	E	D	E	E	F	D	E	F	H	H	F	D
SDF	中谷 勇介	大阪	標	標	◎	○	○	△	C	A	E	E	C	D	E	E	C	E	E	H	H	E	E
DMF	久野 智昭	靜岡	標	標	◎	◎	△	○	C	SS	E	C	E	C	E	E	E	E	F	H	H	C	D
DMF	土居 義典	德島	標	標	◎	○	○	△	D	S	E	D	E	D	E	D	E	E	E	H	H	E	D
DMF	長橋 康弘	靜岡	標	標	○	○	○	○	B	S	F	E	C	D	E	E	D	E	F	H	H	E	F
DMF	原田 武男	佐賀	晚	標	◎	○	○	△	C	A	D	C	D	D	E	E	C	D	E	H	H	B	D
DMF	リカルジーニョ	BRA	標	標	○	○	△	○	C	B	C	E	C	C	E	C	D	D	E	H	H	D	D
OMF	伊藤 彰	東京	標	標	○	○	◎	△	S	B	F	E	E	D	G	H	F	F	E	H	H	F	D
OMF	大石 鐵也	靜岡	標	標	○	○	○	○	A	C	E	D	E	D	E	D	E	E	F	H	H	D	F
OMF	大塚 真司	千葉	標	標	○	◎	○	○	S	E	E	C	C	D	E	F	E	E	F	H	H	E	F
OMF	鬼木 達	千葉	標	標	◎	○	△	◎	A	C	E	D	C	C	E	D	D	E	E	H	H	D	D
OMF	今野 章	岩手	標	標	○	△	○	○	B	D	E	E	E	D	E	E	F	F	E	H	H	D	F
FW	イジドーロ	BRA	標	標	◎	△	△	○	S	E	C	C	B	C	C	E	E	C	D	H	H	D	C
FW	浦田 尚希	埼玉	標	標	○	○	△	△	A	H	C	E	E	E	E	G	H	E	F	H	H	D	E
FW	我那霸 和樹	沖繩	標	標	○	○	△	×	S	G	D	E	D	E	E	H	G	E	F	H	H	E	D
FW	向島 建	靜岡	晚	標	×	△	○	○	S	E	C	F	E	F	F	H	G	E	F	H	H	E	C
FW	森山 泰行	岐阜	晚	晚	◎	△	○	◎	SS	F	A	D	C	D	D	D	E	C	C	G	H	C	C

(KAWASAKI FRONTALE)

基本陣式： 4-4-2

中盤守備： 一般

基本戰術： 中央突破

基本後防TYPE： 越位陷阱

心水球員推介：

可能是一支較新的球隊關係，沒有一些星級球員在隊中。

體力	競爭力	走力	直覺	統率力	判斷力	精神力	CDF 適性	SDF 適性	DMF 適性	OMF 適性	FW 適性	POST PLAY	左邊攻擊	右邊攻擊	中央突破	隱守突擊	中場緊迫	越位陷阱	「3-6-1」	「4-5-1」	「5-4-1」	「3-5-2」	「4-4-2」	「5-3-2」	「3-4-3」	「4-3-3」
D	D	E	D	D	D	C	G	G	H	H	H	E	D	D	–	–	F	F	–	D	–	C	–	D	–	–
D	D	E	C	B	E	C	F	G	H	H	H	D	D	–	–	E	D	D	D	–	–	D	C	–	–	–
F	F	E	E	D	E	F	H	H	H	H	H	–	F	–	F	F	G	G	–	F	–	D	–	–	F	–
E	D	E	E	F	F	E	F	F	F	E	D	E	E	E	–	–	F	F	–	E	–	E	E	–	–	–
D	C	E	E	E	D	D	C	E	D	C	E	E	D	–	D	–	D	E	–	E	–	D	D	–	–	–
E	D	E	E	F	F	E	F	F	F	E	D	E	E	E	–	–	F	F	–	E	–	E	E	–	–	–
E	D	D	E	C	C	C	B	E	B	D	E	–	E	C	E	–	C	D	–	–	–	C	D	E	–	–
D	C	E	D	D	E	E	C	F	E	G	F	–	E	D	–	E	F	D	–	–	–	–	D	E	D	–
E	D	E	E	D	E	E	C	E	D	F	G	–	D	D	–	C	E	C	–	D	–	D	C	–	–	–
D	C	D	E	E	E	D	F	C	E	F	G	–	D	C	E	–	F	C	E	–	–	D	–	E	–	–
E	E	D	D	E	E	D	D	C	E	F	F	D	C	–	D	–	F	C	D	–	–	–	C	D	–	–
F	D	E	D	E	E	E	F	E	C	F	G	E	C	D	–	–	C	F	–	–	D	C	–	–	D	–
E	E	D	E	D	E	E	F	E	C	F	E	E	–	D	–	F	D	C	–	D	–	D	–	D	–	–
E	D	D	D	F	D	D	E	C	D	E	F	–	–	C	E	E	C	E	–	–	–	C	D	–	–	E
D	E	D	E	E	E	E	E	D	C	F	F	–	D	C	–	D	C	C	–	–	–	E	C	D	–	–
C	C	D	E	E	E	D	E	E	A	C	D	–	–	C	C	C	C	C	–	D	–	C	B	–	–	–
E	D	E	E	E	C	F	G	F	F	C	G	F	–	E	–	E	F	E	–	–	–	D	F	–	–	E
D	E	F	F	D	D	F	G	G	C	D	G	E	F	–	F	–	D	E	F	–	–	E	–	–	–	E
D	C	E	F	E	E	D	F	G	E	C	E	–	–	C	D	E	D	F	–	–	D	C	–	–	–	E
C	E	C	E	E	C	C	D	E	B	C	F	–	D	D	D	–	C	D	–	–	–	C	C	–	D	–
E	E	E	F	E	E	E	F	E	E	D	F	–	E	D	–	E	E	E	–	–	E	E	D	–	–	–
D	D	D	D	D	C	D	G	E	F	D	B	D	–	D	C	–	E	E	–	D	–	D	C	–	–	–
F	D	D	F	D	E	D	H	G	G	E	C	–	G	–	F	E	F	F	E	E	–	D	–	–	–	–
E	F	D	F	D	E	E	H	H	G	G	D	–	E	D	–	D	F	F	F	–	–	E	E	–	–	–
D	F	F	E	F	F	D	F	G	H	G	C	–	E	E	F	–	G	F	E	–	–	D	–	–	–	E
D	E	B	E	D	D	C	F	F	E	D	B	D	D	–	C	–	D	C	–	C	–	C	–	B	–	–



橫濱F・マリノス

球隊簡介：

「YOKOHAMA F ・MARINOS」是J LEAGUE聯賽初舉辦時其中兩隊來自橫濱的球隊合拼而組成，原本是「YOKOHAMA MARINOS」(港譯：橫濱水手)和「YOKOHAMA FLUGELS」(港譯：橫濱飛翼)兩隊出色的球隊，後因經營問題而合拼，令球隊的質素大大提高。

基本位置	球員名稱	出身地	體力成長	知力成長	疲勞	受傷	犯規	積極性	進攻意識	守備意識	射門	踢球準確度	盤球	持球力	頭鎚	鏟球	傳球攔截	定點球組織	定點球處理	GK技術	出迎	腳力	反應
GK	榎本 達也	東京	晚	晚	◎	◎	◎	△	F	A	G	D	F	G	G	G	G	H	E	B	B	E	E
GK	鏑木 豪	東京	標	標	○	△	○	△	H	A	G	E	F	G	G	G	G	F	F	D	D	E	D
GK	川口 能活	靜岡	晚	晚	◎	△	△	◎	F	SS	E	D	G	G	E	E	F	F	D	A	S	B	B
CDF	井手口 純	東京	標	標	○	○	○	△	F	SS	G	F	F	E	C	D	D	E	E	H	H	C	D
CDF	岡山 一成	大阪	標	標	○	◎	△	△	A	B	B	E	C	E	B	E	E	B	E	H	H	E	C
CDF	小村 德男	島根	標	標	○	◎	△	△	F	SS	E	E	D	E	B	B	C	C	E	H	H	C	C
CDF	松田 直樹	群馬	標	標	○	○	△	○	D	SS	E	C	D	C	B	B	B	D	D	H	H	D	D
SDF	永山 邦夫	神奈川	標	標	○	◎	○	△	D	A	E	F	D	E	E	F	D	F	F	H	H	E	D
SDF	波戶 康廣	兵庫	標	標	○	○	△	△	A	A	E	D	E	C	E	D	D	E	E	H	H	C	E
DMF	上野 良治	埼玉	晚	晚	◎	○	×	△	E	S	C	B	D	A	D	D	B	E	C	H	G	D	E
DMF	原田 慎太郎	埼玉	標	標	○	○	◎	○	G	A	E	D	F	D	F	F	E	E	F	H	H	E	D
DMF	三浦 淳宏	大分	標	標	◎	○	○	○	B	S	B	B	B	C	C	C	C	C	A	H	H	B	C
DMF	村上 和弘	三重	標	標	○	○	○	△	G	A	E	D	E	D	E	E	E	E	E	H	H	D	F
OMF	石川 直宏	神奈川	標	晚	△	○	△	○	B	C	E	D	D	E	E	F	F	E	F	H	H	E	E
OMF	遠藤 彰弘	鹿兒島	標	標	◎	○	△	○	C	A	E	C	B	C	E	E	E	E	E	H	H	E	E
OMF	大橋 正博	神奈川	標	晚	○	○	○	○	B	D	E	D	D	E	F	F	F	E	E	H	H	E	F
OMF	藏川 洋平	山口	標	標	△	△	△	○	B	C	E	E	E	E	E	F	F	F	E	H	H	E	E
OMF	古賀 誠史	福岡	標	標	○	◎	◎	×	A	B	D	C	B	C	D	E	E	D	C	H	H	C	E
OMF	永井 秀樹	鹿兒島	標	標	△	○	△	◎	A	C	C	C	A	B	E	F	D	E	D	H	H	D	D
OMF	中村 俊樹	神奈川	標	標	△	○	◎	◎	S	G	B	A	B	B	D	E	D	C	A	G	G	C	E
FW	エジミウソン	BRA	標	標	○	△	△	◎	S	G	A	C	C	B	C	D	E	B	C	H	H	B	B
FW	木島 良輔	千葉	標	標	○	△	○	○	A	C	D	E	D	E	F	F	F	E	F	H	H	E	E
FW	城 彰二	北海道	早	標	○	○	△	◎	A	E	B	C	D	C	B	E	E	C	D	H	H	D	C
FW	外池 大亮	東京	標	標	○	○	△	○	C	A	D	E	C	D	C	E	C	C	E	H	H	D	D
FW	森 陽一	愛媛	標	標	△	○	○	○	A	E	E	E	E	E	F	F	F	E	F	H	H	E	E
FW	柳 想鐵	KOR	晚	標	◎	◎	△	○	B	A	B	B	B	A	B	B	C	B	C	H	G	C	C

（YOKOHAMA F · MARINOS）

心水球員推介：

本隊中最受注目的當然是「川口 能活」和「中村 俊輔」，是可以考慮收購的球員。

基本陣式： 3-5-2

中盤守備： 中場緊迫

基本戰術： POST PLAY

基本後防TYPE： 自由人

體力	競爭力	走力	直覺	統率力	判斷力	精神力	CDF 適性	SDF 適性	DMF 適性	OMF 適性	FW 適性	POST PLAY	左邊攻擊	右邊攻擊	中央突破	隱守突擊	中場緊迫	越位陷阱	「3-6-1」	「4-5-1」	「5-4-1」	「3-5-2」	「4-4-2」	「5-3-2」	「3-4-3」	「4-3-3」
D	C	C	D	C	C	C	G	G	H	F	H	D	D	—	—	D	F	D	—	—	—	C	C	D	—	—
D	D	F	F	F	E	E	G	G	H	G	H	E	E	D	—	—	E	D	—	—	E	E	E	—	—	—
B	C	D	D	B	B	C	F	F	E	F	F	C	C	—	C	—	C	B	—	—	—	A	A	B	—	—
E	C	D	D	C	D	D	C	E	F	F	G	—	D	—	E	E	D	D	—	—	—	D	D	D	—	—
E	D	E	D	E	C	E	C	F	E	D	B	C	C	—	—	C	D	D	—	—	—	C	C	D	—	—
D	C	D	C	C	D	E	C	F	E	F	E	D	D	D	—	—	D	B	—	—	—	B	B	—	D	—
C	C	E	D	D	D	C	B	C	E	F	E	—	C	C	C	—	D	C	—	—	C	C	—	D	—	—
D	D	C	E	F	E	F	E	C	F	F	F	—	—	D	D	D	F	D	—	—	—	D	D	—	—	D
D	E	C	D	D	C	E	D	C	C	C	F	D	C	E	—	—	C	D	—	—	—	C	C	—	D	—
D	D	E	E	E	C	E	C	C	A	C	E	—	C	C	—	D	B	E	—	—	C	B	C	—	—	—
C	E	E	D	D	C	E	E	E	C	F	F	D	—	E	—	E	D	F	—	—	D	D	—	—	D	—
C	C	D	D	C	D	D	D	B	A	C	E	C	B	—	—	C	B	B	—	—	—	B	B	C	—	—
E	F	E	D	D	E	D	F	F	C	E	G	E	D	D	—	—	E	F	—	—	—	D	D	D	—	—
F	E	E	F	E	D	E	F	E	F	D	E	F	D	E	—	—	F	F	—	E	—	E	D	—	—	—
C	C	E	D	D	D	E	F	E	C	C	E	—	D	C	—	D	C	E	—	—	D	C	C	—	—	—
E	E	E	E	F	E	E	F	F	E	C	E	E	E	E	—	—	F	E	—	—	—	—	E	—	D	E
C	E	E	E	E	F	F	F	E	F	C	E	E	E	E	—	—	E	F	—	E	—	D	E	—	—	—
D	D	D	E	C	D	D	F	G	D	C	D	D	C	D	—	—	D	E	—	D	—	C	D	—	—	—
E	D	D	D	E	D	C	E	F	E	B	D	D	—	—	C	D	D	D	—	—	—	C	C	—	D	—
D	D	E	C	E	C	C	C	D	C	S	C	—	B	B	—	B	D	B	—	—	—	A	B	B	—	—
C	D	D	D	D	C	C	F	D	D	B	A	—	—	C	B	C	E	E	—	—	—	C	B	—	C	—
E	F	E	F	F	F	E	F	E	F	E	C	—	E	E	E	—	E	F	—	—	—	D	D	D	—	—
C	C	E	D	D	C	E	F	D	E	E	B	C	B	B	—	—	D	D	—	—	—	B	B	—	C	—
E	D	E	C	E	D	C	D	C	E	E	C	—	C	D	—	E	E	C	D	—	—	C	—	D	—	—
F	F	E	E	F	E	E	G	F	F	E	C	—	D	E	E	—	F	E	—	—	—	D	D	F	—	—
B	B	E	C	E	C	C	E	C	A	A	B	B	B	—	—	C	B	C	—	—	—	B	B	C	—	—



清水エスパルス（SH

球隊簡介：

「SHIMIZU S-PULSE」港澤為「清水心跳」，同樣是在 J LEAGUE 聯賽初舉辦時加入的元老球隊，起初成績優異，可是不久便回落，直至1999年再次復甦，再一次成為J1聯賽中勁旅。

基本位置	球員名稱	出身地	體力成長	知力成長	疲勞	受傷	犯規	積極性	進攻意識	守備意識	射門	踢球準確度	盤球	持球力	頭鎚	鏟球	傳球攔截	定點球組織	定點球處理	GK 技術	出迎	腳力	反應
GK	黑河 貴矢	愛媛	標	標	○	△	○	△	H	A	H	F	H	H	H	G	G	G	F	D	D	F	C
GK	真田 雅則	靜岡	晚	標	◎	○	○	△	H	S	H	E	G	G	G	G	H	G	D	B	B	D	C
GK	羽田 敬介	愛媛	晚	標	◎	◎	◎	○	H	A	H	F	H	H	H	H	G	G	E	C	C	F	C
GK	前田 信弘	香川	晚	晚	◎	◎	◎	△	E	A	H	E	G	G	H	H	H	H	E	B	C	E	C
CDF	池田 昇平	靜岡	標	標	○	○	○	○	E	A	E	E	E	E	F	D	D	F	F	H	H	E	E
CDF	齊藤 俊秀	靜岡	標	標	○	○	△	○	F	SS	E	D	D	E	A	B	A	C	D	H	H	C	C
CDF	高木 和道	滋賀	標	標	○	△	○	△	E	S	F	E	F	F	D	D	E	E	E	H	H	F	E
CDF	谷川 烈	靜岡	標	標	△	◎	○	○	F	S	E	E	E	E	C	C	C	E	D	H	H	D	D
CDF	森岡 隆三	神奈川	標	標	◎	◎	○	○	A	SS	D	B	C	B	A	S	S	B	D	H	H	C	E
SDF	古賀 琢磨	靜岡	標	標	○	△	◎	○	C	A	E	E	D	D	E	E	C	E	D	H	H	E	D
SDF	戶田 和幸	東京	標	標	○	○	△	△	C	A	D	E	D	D	E	C	D	E	D	H	H	E	D
DMF	市川 大祐	靜岡	標	標	○	○	◎	○	C	A	D	C	B	C	C	C	D	D	C	H	G	E	C
DMF	伊東 輝悅	靜岡	標	標	◎	◎	△	○	A	S	C	C	B	B	D	C	C	E	D	H	H	D	C
DMF	大榎 克己	靜岡	標	標	○	○	○	△	D	S	D	C	D	C	C	C	D	E	C	H	H	D	D
DMF	栗田 泰次郎	靜岡	標	標	○	◎	○	△	D	S	F	E	E	D	E	F	F	G	C	H	H	E	D
DMF	サントス	BRA	晚	標	×	△	◎	◎	B	SS	C	B	E	A	D	C	B	C	D	H	H	E	C
DMF	吉田 康弘	廣島	標	標	△	△	△	△	B	B	E	E	E	D	E	D	D	E	E	H	H	E	E
OMF	アレックス	BRA	標	標	○	○	△	◎	A	G	B	C	A	A	E	F	D	D	B	H	G	D	C
OMF	太田 圭輔	靜岡	標	標	○	△	○	○	A	D	E	E	E	E	F	F	F	E	F	H	H	E	E
OMF	オリバ	ARG	標	標	○	△	○	○	A	D	B	B	B	C	D	D	E	C	C	H	H	C	D
OMF	澤登 正朗	靜岡	標	標	△	△	◎	◎	S	C	B	B	B	B	D	D	D	D	B	H	H	D	C
OMF	橫山 貴之	高知	標	標	○	△	◎	○	A	D	E	D	C	C	D	E	E	E	E	H	H	E	D
FW	久保山 由清	靜岡	標	標	○	○	◎	△	S	H	B	D	D	D	E	G	F	D	E	H	H	C	D
FW	平松 康平	靜岡	標	標	○	△	◎	△	A	G	C	E	D	E	E	E	G	E	E	H	H	E	D
FW	松島 仁	北海道	標	標	△	○	○	△	A	F	D	E	E	F	D	H	F	E	G	H	H	D	E
FW	安永 聰太郎	山口	標	標	◎	◎	△	○	S	G	A	D	B	B	B	E	E	D	C	H	H	C	C

MIZU S-PULSE)

心水球員推介：

後衛「森岡 隆三」實力可算是J LEAGUE 聯賽中數一數二的日本籍球員，能力絕對不比GREAT球員差，所以千萬不要放過收購他的機會啊！

基本陣式： 3-5-2

中盤守備： 中場緊迫

基本戰術： 邊線攻擊

基本後防TYPE： 清道夫

體力	競爭力	走力	直覺	統率力	判斷力	精神力	CDF 適性	SDF 適性	DMF 適性	OMF 適性	FW 適性	POST PLAY	左邊攻擊	右邊攻擊	中央突破	隱守突擊	中場緊迫	越位陷阱	「3-6-1」	「4-5-1」	「5-4-1」	「3-5-2」	「4-4-2」	「5-3-2」	「3-4-3」	「4-3-3」
E	E	E	D	D	D	D	H	H	H	H	H	E	—	E	E	—	E	E	—	—	—	D	D	E	—	—
C	D	D	C	D	E	D	H	G	F	G	G	D	—	D	—	D	E	E	D	—	—	D	C	—	—	—
D	E	E	C	C	C	D	H	H	H	H	G	D	E	—	F	—	E	F	—	—	E	—	D	E	—	—
C	C	D	D	C	D	D	G	G	F	F	H	E	D	D	—	—	F	D	—	—	—	D	C	—	D	—
F	E	E	F	E	F	E	D	E	E	F	F	D	E	—	E	—	F	E	—	E	—	D	D	—	—	—
D	C	C	C	C	C	E	S	D	D	D	E	—	D	C	E	—	B	A	D	—	—	—	A	—	D	—
F	D	E	E	E	E	F	D	E	E	F	G	D	E	—	—	E	E	E	—	E	—	D	D	—	—	—
E	E	D	C	E	C	E	C	D	D	E	E	—	—	D	E	D	E	C	D	—	—	—	C	—	—	D
C	A	E	D	A	B	E	S	B	C	E	E	—	—	B	C	C	B	A	—	B	—	B	A	—	—	—
E	C	D	E	D	C	D	E	B	C	D	F	—	—	C	D	D	E	C	—	D	—	—	C	D	—	—
D	D	C	E	E	C	C	D	B	D	E	E	—	C	E	E	—	C	C	D	—	—	C	C	—	—	—
C	C	B	E	C	C	C	D	B	B	C	F	C	B	B	—	—	D	C	—	C	—	C	B	—	—	—
A	C	C	E	D	C	D	C	B	A	B	E	C	—	—	C	C	B	C	C	—	—	B	B	—	—	—
C	C	E	D	B	D	D	D	E	A	C	E	C	—	—	C	D	B	C	C	—	—	C	B	—	—	—
E	D	D	D	D	D	D	E	G	C	E	G	E	—	—	F	F	D	G	—	—	—	—	D	—	E	E
D	C	C	D	D	D	E	C	D	A	C	D	—	—	D	D	D	B	C	—	—	—	—	B	D	D	—
E	E	E	E	E	D	E	F	E	C	D	F	D	E	—	E	—	D	E	—	E	—	E	D	—	—	—
B	C	C	D	D	C	D	D	D	D	A	D	C	B	—	—	B	C	C	C	—	—	—	B	—	D	—
E	E	E	E	E	E	E	F	E	F	D	E	—	—	D	E	E	F	F	—	—	—	D	E	E	—	—
C	C	D	E	E	C	D	F	F	E	B	D	—	—	D	C	C	E	E	—	—	C	C	C	—	—	—
C	D	D	E	B	B	D	E	E	E	B	D	—	C	—	C	C	D	D	—	—	D	—	C	—	D	—
D	D	E	D	E	C	E	E	G	D	C	E	D	—	C	C	—	D	E	—	—	—	D	C	D	—	—
D	D	E	D	C	C	D	F	E	F	E	B	—	C	D	—	C	E	D	—	—	—	—	C	D	D	—
D	E	E	C	D	E	E	G	F	E	F	C	E	E	—	—	D	E	E	—	—	E	E	D	—	—	—
D	E	D	D	F	E	F	H	H	G	F	D	E	—	E	—	F	G	F	—	—	—	E	D	E	—	—
C	D	E	C	C	D	D	D	E	F	E	A	B	—	D	—	B	D	E	—	D	—	—	B	—	C	—

待續--- ---



GAME DATA

發行商／製造商	SOFTMAX
遊戲類型	RPG
發售日期	發售中
售價	5800 日圓
容量	GD ROM
記憶	40 BLOCKS

對應周邊：VGA BOX、MODEM、KEYBOARD

text：J.J

小說攻略第二回





大家見到錫菲路鷹出現都非常高興，但魯賓當然不能接受了。

魯賓公爵：「喂，你們在幹甚麼！快點將這班人捉住！」

斯倫及絲柏娜在群眾之中亦很快便認出了卡娜。

絲柏娜：「甚麼，又是那個女孩？說起來，昨天那個時候她好像稱呼過自己做錫菲路鷹的卡娜……」

斯倫：「可不要搶走主角了，也好，我們開始吧。」

這時會先進行一場戰鬥，對手只是一般的衛兵，但當戰鬥結束後，魯賓似乎已經逃掉了……

斯倫：「在我們與衛兵交手時逃掉了嗎……」

絲柏娜：「不會走得太遠的。」

斯倫：「由這裡前往魯賓的大屋吧。」

卡娜：「等等！從正面進入公爵的大屋並非好方法啊。」

絲柏娜：「妳是想說會有衛兵看守吧？」

卡娜：「對啊，雖然以你們的實力，衛兵之類也不會是你們的對手，不過當你們與衛兵交手時，公爵又會再逃掉啊。」

斯倫：「妳的口吻似乎是有甚麼提案呢。」

卡娜：「嘻嘻，你知道就好了。我們的諜報員發現了一條通向大屋的秘密通道，經那裡前去的話，魯賓公爵也要完蛋了……既然我們似乎是有共同目的，那就以一起行動為條件……帶你到那秘密的通道，怎樣？」



斯倫：「那樣嗎……好，我就接受那條件吧。」

卡娜：「OK，不是那邊呀！這邊啊。穿過那樹蔭繞到背後，會有一個下水道的入口。」

斯倫及絲柏娜就這樣在卡娜的帶領下來到下水道中，而卡娜亦會暫時加入成為同伴。她所用的武器是手槍，這種武器本身並無攻擊力，殺傷力的強弱主要視乎所用的子彈類型，但子彈是一種消耗品，所以除了要在BULLET一項裝上子彈外，最少也要在OPTION帶些後備子彈，否則在戰鬥途中「彈切」的話，便會變成無攻擊力的閒人。

沿著地圖一直取得道具一邊前進，途中需要留意的是這地下水道的通道狹窄，各人的移動次序要安排得好一點，否則斯倫之類防禦力較高的人被同伴阻著而無法上前便會很麻煩，此外在戰鬥時盡量要採取逐個擊破戰術，因為這一帶的敵人HP已不再是一次攻擊便可幹掉的程度。

來到地圖上「F」的位置時，三人終於找到了魯賓的藏身之處……

魯賓公爵：「甚……甚麼人！？」

卡娜：「令人民受苦的領主魯賓公爵！錫菲路鷹來了！」

魯賓公爵：「衛兵、衛兵！快點將這班人逮捕！」

絲柏娜：「不好意思呢，衛兵們已經睡了，不會來救你的！」

魯賓公爵：「嗚……」

斯倫：「不……」

卡娜、絲柏娜：「？？？」

斯倫：「果然……被騙了嗎。」

卡娜：「你說被騙是指……？」

斯倫：「雖然很似，但這傢伙並非魯賓。」

卡娜：「……冒牌貨？」

斯倫：「正是。」



卡娜：「不過，你是怎樣看出來的？我怎看都覺得他就是魯賓……除了看來有點戰戰兢兢外。」

斯倫：「他就算騙得了其他人亦騙不了我。絲柏娜，不用留在此處了，去追那傢伙吧。」

卡娜：「難道你有頭緒知道他逃到哪裡嗎？」

斯倫：「那傢伙沒可能遠離自己領地的，反正也會是等事件的給平定下來之前躲在附近的領主處吧。」

卡娜：「真聰明！那麼，我們馬上去追吧！」

斯倫：「……」

卡娜：「？」

斯倫：「由現在開始，應該是和錫菲路鷹無關係的了。真正的魯賓已經放棄領地逃走了，錫菲路鷹的目的已經達成了吧？」

卡娜：「這個……雖然沒有錯。」

斯倫：「那麼，已經沒有一起行動的理由了。」

卡娜：「這，這個……真冷淡啊。難得有這機會，我也想將那真貨捉住吧。」

斯倫：「再見了。」

卡娜：「呃……等……等等啊！」

絲柏娜：「……」

卡娜：「……哼！真是的。我明白了，不關我的事了！」

絲柏娜見斯倫已經離開，於是亦靜靜的跟著他離去。

卡娜：「對了……既然是和錫菲路鷹無關的話……」

假魯賓：「呃……」

卡娜：「幹甚麼啊！這個冒牌大叔！」

假魯賓：「呃……是……我應該怎樣好呢？」

卡娜：「你很礙眼，不要再留在這裡，回家也好到哪裡也好、總之回去吧！」

假魯賓：「那、那麼……就此告辭了……」

卡娜：「……」

斯倫與絲柏娜離開了魯賓的大屋後，來到了附近的森林。

斯倫：「……唉。」

絲柏娜：「喂，不要再躲起來了，出來吧？」

卡娜：「嘻嘻……果然被發現了？」

原來卡娜想偷偷的跟著兩人，但馬上就被斯倫發現了。

絲柏娜：「我們應該已經和妳再沒有關係吧，那麼為何妳還要偷偷的跟著來？」

卡娜：「不……不要說偷偷摸摸的那麼難聽……我只是……呃……」

絲柏娜：「只是甚麼？」

卡娜：「只是……那個……怎樣說才好呢。」

斯倫、絲柏娜：「……」

卡娜：「哈……哈哈……哈…哈……」

絲柏娜：「……」

卡娜：「不要用那麼冷淡的目光看吧，我們不是在不久之前還一起戰鬥的同伴嗎！」

斯倫：「我不打算為了革命而戰，妳跟著來亦一定會出現分歧，我不想自找麻煩。」

卡娜：「甚麼？用麻煩來形容太過份了吧？難得有這年輕少女說要和你一同前去。」

兩人沒有理會卡娜的話，開始繼續上路……

卡娜：「呃！等等啊！」

斯倫、絲柏娜：「！！！」

卡娜：「怎麼了？！！！呃、那邊……！？」



三人看見在前方不遠處有一家人正在逃避士兵的追殺，父母兩人更先後中槍身亡，然而士兵連小孩子亦不放過，斯倫已再無法忍下去了……

斯倫：「怎會這樣的……看來不單是樞機卿、就連帝國兵士亦已經失去良心了。絲柏娜！卡娜！準備好了沒有！」

這些士兵要殺手無寸鐵的平民雖然很容易，但當遇上斯倫等人當然不是敵手了，數個回合之下，斯倫已把他們處理得一乾二淨。

卡娜：「……太過份了……實在是……太過份了……！」

戰鬥結束後，三人馬上查看小孩們的傷勢……

斯倫：「絲柏娜，怎樣了？」

絲柏娜：「……很遺憾。」

斯倫：「……是嗎。」

卡娜：「嗚……怎會的……這樣的小孩……何罪之有……！求求你們……醒過來吧。」

斯倫：「卡娜……停手吧。他們已經……」

「嗚……嗚……」

眾人：「！！！」

卡娜：「兩人都還有氣息呀！拜托你們……努力呀！！」

絲柏娜：「不過兩人都受了很重的傷……這樣下去的話……」

斯倫：「激氣……沒有甚麼可以做嗎……」

卡娜：「呃……對了！越過這座山的貝特尼亞村內，有安絲美蘭這位有

名的巫女醫生呀！」

絲柏娜：「那個名字我也曾經聽過。貝特尼亞的安絲美蘭，是一位被稱為聖女的女醫生呢，她以神聖魔法來治癒病人……」

卡娜：「對，她的話一定可以救得了他們的！」

斯倫：「絲柏娜！」

絲柏娜：「是！」

斯倫：「用這斗蓬包著小孩的身體令他們不會受凍吧。」

絲柏娜：「收到！」

斯倫：「卡娜則拜托妳帶我們到貝特尼亞吧。」

卡娜：「OK！這邊啊！」

接下來會開始前往貝特尼亞的漫長旅程。基本上各位可利用書內登出的地圖及各地區內的路牌上的指引前往貝特尼亞（ブリトリア），當然途中會不斷遇上敵人，實際上各位亦需要利用這段時間將等級提升一點，否則往後的戰鬥可能會顯得力不從心（在下到達貝特尼亞時的等級為LV32）。



進入貝特尼亞後，可先到武器店購買威力大但防禦力低的GRAM「グラム」供絲柏娜使用，有餘錢的話則可再替斯倫買一柄威力普通但超硬的BASTER「バスタード」，不夠錢的話可試試賣掉手上的大堆無謂武器……

接著可來到位於村子左邊區域的診所，這裡正是安絲美蘭替人治病的地方。

卡娜：「這裡就是安絲美蘭的診療所。」

斯倫：「快點替孩子們求診吧。」

安絲美蘭：「午安，請問有何貴幹？」

卡娜：「安絲美蘭小姐，這兩個小孩的傷……請妳無論如何也要治好他們。」

安絲美蘭：「呃，怎會的……！竟然連小孩也被槍傷了……我馬上醫治他們吧。請過來這邊。」

經過安絲美蘭的一番治理後，兩名小孩似乎已渡過了危險時期……



安絲美蘭：「由於應急處理做得很適當，他們已經止血，暫時看來可以安心了。為甚麼那些孩子會被槍傷的？」

卡娜：「那些小孩的父母被帝國士兵所殺掉了，不單這樣……連那些小孩亦受到襲擊……」

安絲美蘭：「怎會如此殘忍的……」

卡娜：「那些孩子會復原嗎？」

安絲美蘭：「是的，相信大概明早便會回復面色的了，小孩子回復力夠、不要緊的。雖然完全康復要花少許時間，但性命沒有大礙，只是他們內心的創傷……這就很難說了。」

卡娜：「……暫時算是放心吧……」

安絲美蘭：「呃……」

卡娜、絲柏娜：「？」

安絲美蘭：「不知有否認錯人了，我們之前是否曾在撒拉布斯見過面的呢？」

這時可選擇回答「撒拉布斯……？（サイラップス……？）」。

斯倫：「唔……在撒拉布斯、不、妳在砂漠中救了我……當時的事，實在很感謝妳。」

安絲美蘭：「已經是1年前的事了呢，見到你精神過來真是太好了。」

卡娜：「呃……你們認識的嗎？」

斯倫：「總之今日暫且告辭，明天再來看看情況如何吧。」

安絲美蘭：「唔，請到時再來吧。」

然而，到了第二天當斯倫他們再來到安絲美蘭的診所門前的時候，只見裡面一名護士衝出來大叫救命……

卡娜：「怎麼了！？安絲美娜她怎麼了？」

護士：「呃……是昨日那幾位呢，請你們無、無論如何也要救安絲美蘭小姐啊！」

斯倫：「冷靜點，到底是甚麼一回事，你一步一步的說吧。」



護士：「拉蒙（ラモン）子爵……拉蒙子爵和兵士湧了進來……！將安絲美蘭小姐帶走了！」

卡娜：「拉蒙子爵的話不是這裡的領主嗎，為甚麼領主要將安絲美蘭小姐帶走？」

護士：「他說小姐表面上看來是治療，實際上是以惡魔的力量將人洗腦，竟然那樣的詆譭她……實在是難以接受的藉口，他們強行將她當作魔女帶走了！」

絲柏娜：「為何會有那樣的事？」

護士：「其實拉蒙子爵從很久之前開始就已經對安絲美蘭小姐單思的了，他雖然多次求婚但都被拒絕因此……懷恨在心。」

絲柏娜：「哈，因愛成恨！？那麼要快點救她才可了，那種人不知道會幹出甚麼事的，所以我最討厭那些利用權力為所欲為的人。」

斯倫：「那麼，我們馬上去救她吧。」

卡娜：「我也是最討厭那些對女性硬來的傢伙！快點去救她吧！」

眾人於是馬上來到拉蒙的大屋。

斯倫：「這裡就是拉蒙的宅邸嗎……好了，去找出安絲美蘭吧。」

進入拉蒙的大屋後，首先可沿地圖取得屋內各寶箱的道具，之後當來到「E」點的盡頭時，會遇上一名神秘男子……

斯倫：「你是誰？感覺上似乎並非是敵人……」

卡娜：「你是……奇傑荷斯特（ホースト）！為甚麼會在這裡的！？」

出現在三人面前的是一名戴著一個金色面具的紫髮男性，而似乎卡娜對他有著一定的認識……

奇傑荷斯特：「啊，不敢當不敢當，妳應該是錫菲路鷹的卡娜隊長吧，很久不見了，我們又再見面了呢。」

卡娜：「我們正在找尋被拉蒙子爵捉住了的安絲美蘭小姐啊。」

斯倫：「認識的嗎？」

卡娜：「斯倫，這個人叫做奇傑荷斯特，是個專對付壞領主的怪盜。」

奇傑荷斯特：「不過，只有這個人數就潛入惡名昭彰的領主大屋……實在是不簡單。那麼，在這大屋之內不如我們合作吧，反正大家的目的亦很相似吧。」

斯倫：「好吧。」

奇傑荷斯特：「這裡的門我已經打開了。好了，快點，拷問室就在這裡之下。」

這時候，在地下的拷問室內，安絲美蘭正被拉蒙鎖著而無法動彈。

拉蒙：「怎樣了，安絲美蘭，回心轉意了嗎？」

安絲美蘭：「……」

拉蒙：「妳想說不想和我說話嗎……只要肯聽我的話，榮華富貴妳可以享之不盡。我那麼愛妳，為甚麼要如此堅拒？」

安絲美蘭：「可憐的人……」

拉蒙：「……妳說甚麼？」

安絲美蘭：「你是一個可憐的人。你認為人的心是可以用錢買回來的呢。不知道甚麼是真正的愛情，連表示的方法亦不知道，笨拙而悲哀的人……」

拉蒙：「這……這個狂妄的人！妳以為自己在和誰說話了！！」

拉蒙上前一把打向安絲美蘭的面頰！

拉蒙：「妳即管試試再用那麼狂妄的口吻吧！我會令你永遠也無法再說得出話的！」

斯倫這邊繼續前進，利用「F」的回復之泉補充過後，四人來到了大屋的地牢部份，基本上新加入的奇傑荷斯特與斯倫的性質相當相似，甚至連所用的劍技也是同一系的，所以應該不難應適；在「G」區域內有很多可以用萬能鍵開啟的門及寶箱，若然之前沒有購入足夠的數目，這時便可能無法全部取得了。

當取得了所有道具後走到這裡的最右方，會找到一個有回復之泉在旁邊的門，利用它補充後再進門，便會找到拉蒙及安絲美蘭。

斯倫：「你就是拉蒙子爵嗎？」

拉蒙子爵：「甚、甚麼，你是誰！？衛兵，你們在幹甚麼！快點將入侵者捉住呀！」



擊倒了這裡的最後一群衛兵後，拉蒙雖然已趁機逃掉，但總算成功救回了安絲美蘭……

安絲美蘭：「真的很多謝大家。」

絲柏娜：「妳沒有受傷嗎？安絲美蘭小姐。」

安絲美蘭：「嗯，全靠你們救了我。」

卡娜：「拉蒙亦受到教訓，相信不會再敢向安絲美蘭小姐妳打主意呢。呃……奇傑荷斯特？」

眾人轉身一望，發覺這神秘人早已無聲無息地離開了。

斯倫：「無聲無息地離開了嗎。」

卡娜：「不知不覺間消失了呢。」

絲柏娜：「那種隱藏起面孔的傢伙，可以信得過嗎？」

卡娜：「嗯，他救過我很多次的，而且亦不單是我，之前亦曾經救過伊莎貝（イザベル）……呀！唉……已經完全忘記了。」

安絲美蘭：「怎樣了呢？」

卡娜：「我答應了和其他隊長會合的！要快點到約定的地點才可了。」

絲柏娜：「隊長……？妳在說甚麼？」

卡娜：「呃，對了。不如大家亦一起跟來吧？」

在卡拉加斯附近的森林，錫菲路鷹的其他小隊長早已在等待卡娜的歸隊。

「卡娜隊長到了。」

古蘭捷比（クラウジビッツ）：「卡娜隊長，妳遲到了呢。」

卡娜：「對不起對不起，大家已經到齊了吧。米迪斯呢？」

烈德魯（リデル）：「米迪斯大哥應該一早已經來了的，反正他大概又是去了幫那些只有一面之緣的人吧，不過這也是米迪斯大哥的優點所在。話說回來，卡娜妳到底想怎樣？竟然掉下部下失縱了！」

卡娜：「……唔，對不起。我沒想到魯賓公爵會那麼快回來的……」



古蘭捷比：「根據剛到手的情報，魯賓公爵似乎剛去了在這附近註紮的爾路斯將軍（イルス）那裡，大家亦不用太過責備卡娜隊長的。」

伊莎貝：「不論有甚麼原因也好，犧牲部下絕對是隊長的責任。待我們與古蘭捷比及其他隊長商量過後，等這件事解決後會對卡娜作出適當的處罰，沒有異議嗎？」

卡娜：「伊莎貝……對不起。」

古蘭捷比：「話說回來，在那邊的幾位是？」

卡娜：「呃、對了，他們是在今次事件中幫了我很大忙的人。」

伊莎貝：「卡娜！竟然帶外人前來，妳到底想怎樣了？」

卡娜：「不過，全靠這班人才可以打敗拉蒙子爵、解放貝特尼亞的！」

古蘭捷比：「這件事我亦略有所聞……你們只有三人而挑戰子爵公邸的事是真的嗎？」

卡娜：「實際上是因為這班人很厲害，是連傑斯魯士兵亦聞風喪膽的超一流實力。」

伊莎貝：「就算是真的也好，帶外人到我們的集結地亦太輕率了，我已經說過很多次不守規則的人是令團體混亂的主因，卡娜，妳太過沒有作為隊長的自覺了！」

絲柏娜：「喂，可以停一停吧？問題是我們身在此處吧？」

斯倫：「那麼不會有問題，我對你們的行動全無興趣，告辭了。」

斯倫坐言起行，轉身就走，但她走到安絲美蘭身邊時卻停了下來。

斯倫：「……」

絲柏娜：「安絲美蘭小姐妳留在這裡似乎較好呢。」

安絲美蘭：「不，若然不介意的話……我希望可以和斯倫先生你們一起行動……」

古蘭捷比：「不好意思……難道妳就是被稱為貝特尼亞之聖女的安絲美蘭小姐？」

安絲美蘭：「聖女這叫法實在太……我只不過是在一間小小的診療所、只會用小小神聖魔法的一個普通巫女醫生吧。」

古蘭捷比：「安絲美蘭可以我們曾經多次招盟的帝國最高名醫，能夠在這裡和妳見面實在是……」

安絲美蘭：「對不起。雖然我曾經多次收到古蘭捷比先生的信，但因為不斷有患者求診，令我不能留下診療所不理……」

古蘭捷比：「安絲美蘭小姐，假如妳不介意的話，可以讓我們保護妳的安全嗎。」

安絲美蘭：「很多謝你，不過……我已經受了這班人的恩惠，假如他們不能得到你們的信任，請將我亦和他們一視同仁吧。」

斯倫：「妳沒有必要謝恩的。不要理我們留在這裡吧，這樣會比較安全。」

古蘭捷比：「既然是得到聖女安絲美蘭與卡娜隊長信賴的人，要我們相信亦不會太難的。幾位怎樣了，不如參加我們錫菲路鷹吧？」

伊莎貝：「古蘭捷比，怎可如此輕易……」

絲柏娜：「哼、怎麼了，一知道是安絲美蘭之後態度就突然改變過來。」

斯倫：「雖然難得你們提出，但我們亦有自己要辦的事。對不起，告辭了。」

就在斯倫下定決心要離開時，一個可能會令他改變心意的人卻在這時來到……

米迪斯：「喂、大家，遲來了不好意思。」

斯倫：「！！！」

烈德魯：「大哥、又遲到？今次又有甚麼事了？」

路爾：「今次也真是危險啊，因為他飛身撲進火場內救出裡面的生還者呢。」

伊莎貝：「米迪斯，你是錫菲路鷹實際上的總隊長啊，假如有甚麼意外的話……」

米迪斯：「唉，不要那樣說吧，總不能看著有困難的人不理吧？」

古蘭捷比：「哈哈，不愧是米迪斯，的確是很像你的回答。」

斯倫：「……米迪斯，對了……米迪斯……錫菲路鷹……」

絲柏娜：「怎麼了？」

斯倫：「呃、沒有甚麼……」

米迪斯：「說起來，卡娜的部隊怎樣了？當被魯賓的行動所騙時，爾路斯將軍不是好像來了嗎？留下來的部隊不是很危險的嗎？」

古蘭捷比：「唔，爾路斯將軍似乎介入了。說到爾路斯將軍的話，他可是帝國最強的猛將，從前那貝蘭迪『帝國四天王』其中一人的傳說般人物。」

米迪斯：「想起來，卡娜不在場或許是不幸中之大幸。」

古蘭捷比：「爾路斯將軍由米迪斯隊長當他的對手會較適合吧。」

米迪斯：「傳說的爾路斯將軍出動了嗎，即使是我也好，到底會否是舊帝國四天王的對手呢……」

卡娜：「米迪斯，對不起。」

米迪斯：「哈哈、不用在意。就如古蘭捷比所說那樣，他是連我也不想遇上的對手呢，不過也不能任由卡娜的部下不理，好，就去會一會爾路斯將軍吧。唔……？是新同伴嗎？」

古蘭捷比：「是我們希望招盟的安絲美蘭小姐及幫助了卡娜隊長的人。你們會否和我們一起參加這個作戰嗎？我為先前的無禮道歉。」

絲柏娜：「倒已經說了我們……」

斯倫：「好吧，暫時就一起行動吧。」

絲柏娜：「！？」

絲柏娜並不知道米迪斯和斯倫的關係，所以對於斯倫的態度突變感到非常意外，然而她還是照斯倫的決定而行。

卡娜：「就那樣吧！斯倫他們就作為我的第4部隊的成員參加作戰呢。」

古蘭捷比：「那麼，現在我就說明『卡拉加斯村解放作戰』吧。首先，請伊莎貝隊長率領的第2部隊和烈德魯隊長的第3部隊同時向村的兩翼攻擊、擾亂敵人，潛入成功後，米迪斯隊長的第1部隊便開始從領主宅邸的正面攻擊，趁米迪斯隊長與爾路斯將軍對峙的機會，卡娜隊長的第4部隊就以下水道入侵宅邸地下，將被捉的俘虜救出……就是這樣。」

米迪斯：「不愧是古蘭捷比，從那祥和的外表實在看不出，你那腦筋的靈活實在令我佩服。是我們軍師才有的完美作戰。那麼，去見識一下舊帝國四天王的實力吧！」



「卡拉加斯村解放作戰」隨即展開。這時在斯倫的所在位置旁邊會有兩名「ZF補給班」，其實即是道具店的代用品，雖然同樣要付錢才有貨，但這裡的貨品售價一般會較正式的道具店便宜，特別是萬能鍵只售150，即使一次過買十多條亦不會覺得太貴。

魯賓宅邸的秘密入口在村子中央部份的上方（其實即和上次來找魯賓時相同），進入下水道後，由於道具都已經在上次前來時取得七七八八，所以基本上只要按著地圖前進即可，這次主要的不同是加入了安絲美蘭；她算起來並沒有甚麼直接攻擊力，主要的戰鬥力是來自她的魔法，但因為她是隊中第一位會使用回復魔法的同伴，當有同伴受傷時可以不用每次也使用消耗品的回復藥水了。



不過，當眾人來到魯賓宅邸的「B」地點時，斯倫卻突然停了下來……

斯倫：「……」

卡娜：「怎麼了？突然停下來。」

斯倫：「……我有一種很差的預感，在靈魂深處，我所不知道的記憶中……在提醒我小心……」

安絲美蘭：「警戒嗎……？」

斯倫：「有某些東西……在我的身體內……難道……是迪蒙斯的記憶嗎？絲柏娜。」

絲柏娜：「在此。」

斯倫：「妳帶她們兩人前往救出俘虜。」

絲柏娜：「收到！」

斯倫：「我要相信這種感覺，前往應該要去的地方。之後再會合吧。」

斯倫說罷便一個人獨自離開，與此同時，在米迪斯負責的戰區，果然出現了預期不到的戰況……



米迪斯：「嗚……」
爾路斯：「愚蠢的傢伙啊，以這種程度的實力竟然來向我挑戰。」
斯倫：「米迪斯隊長！」
米迪斯：「小心啊……這傢伙的力量……嗚……」
斯倫剛剛趕到，米迪斯已不支倒地了。
斯倫：「……」
爾路斯：「呵呵，你也是這個蠢材的同伴嗎？」
斯倫：「魯賓！？」
魯賓公爵：「斯倫．漢斯達……你還活著的傳聞原來是真的嗎。爾路斯大人，這傢伙並不簡單的，要小心一點……」
爾路斯：「唔？你是迪蒙斯！？不、沒有這個可能的，不過……為甚麼？我對你的氣有印象，毫無疑問是暗黑神迪蒙斯的氣……能感覺到迪蒙斯以至黑太子的氣……你到底是甚麼人……！？若然是迪蒙斯的意思要和我抵抗的話，我會盡全力來對付你的。」
戰鬥開始，但出現在斯蒙眼前的，竟然是一頭巨大的怪物！
斯倫：「迪蒙斯的靈魂在向我暗示……你是……破滅之尤特斯亞Yustacia！？那麼，你是在創世紀戰中生還的其中一名暗黑神！！」
尤特斯亞：「嘿嘿嘿、吃驚嗎？殘留了迪蒙斯靈魂的無力的人類啊！在我壓倒性的力量下，讓你嘗嘗絕望的滋味吧。好了、來吧！迪蒙斯的亡靈！讓我將你的靈魂撕開兩半吧！」
「等等！」
想不到這個時候，奇傑荷斯特突然出現，這令尤特斯亞感到非常的吃驚。
尤特斯亞：「甚麼……！！竟然有人類可以衝破我的結界走進來！？你是甚麼人？」



斯倫：「又是你嗎？」
奇傑荷斯特：「我來助你一臂之力的、斯倫。月落照耀著劍、闇之黑影將天下毀滅，黑影的最後繼承者，我的名字是奇傑荷斯特！」
斯倫：「先旨聲明，爾路斯要由我來了結。這是為了替迪蒙斯……報仇的……！」
奇傑荷斯特：「我不介意啊。那麼，我就專心來輔助你吧。」
尤特斯亞：「你們……我要你們親身感受到在神的力量面前、人類的力量是等同微塵的事實！」
雖然尤特斯亞的HP達到12500，但這次斯倫可以有奇傑荷斯特在戰鬥中替他回復，一點也不會覺得困難，很快便可以將牠擊倒。



戰鬥結束後，奇傑荷斯特先去看看米迪斯的傷勢。
斯倫：「他的情況怎樣？」
米迪斯：「嗚……」
奇傑荷斯特：「我稍為診斷過，幸好看來沒有受到致命傷，似乎是他的身體在危急關頭會反射性地作出迴避呢。」
斯倫：「是嗎。」
奇傑荷斯特：「不過說起來真不可思議呢。你雖然看起來並非奔龍的人、但那刀法卻毫無疑問是奔龍的王國劍法……」
斯倫：「你亦看來有非常特殊的刀法呢、奇傑荷斯特。」
奇傑荷斯特：「嘿……看來大家都有很多秘密呢。那麼、下次有機會再見吧……」
斯倫：「……」
奇傑荷斯特再次匆匆的離開了，而這時其他人亦已經趕到。
絲柏娜：「斯倫！你那邊怎樣了？你突然跑掉了……」
斯倫：「其他部隊的狀況呢？」
絲柏娜：「還未可以將大屋完全控制啊。安絲美蘭在替傷者治療、卡娜則去了支援其他部隊。」
斯倫：「我要進入大屋。」
絲柏娜：「我呢？」
斯倫：「拜托妳照顧米迪斯隊長。雖然似乎沒有受致命傷、但就失去了知覺，妳照顧著他吧。」
絲柏娜：「你一個人……不要緊嗎？」
斯倫：「我和魯賓一定要兩人作一個了結的，恐怕魯賓已在大屋之中等待著我……因為只要我活著，那傢伙就不能避免和我對峙的。」
絲柏娜：「收到！」
接著斯倫會再次可以自由活動，這時可利用剛才在絲柏娜身旁的兩名補給兵補充一些道具，跟著便可從正門進入大屋，而魯賓亦果然在這裡等待著斯倫的到來。
魯賓公爵：「……來了嗎。嘿嘿、從前的書生模樣已經不見了嗎，變得很威風呢，斯倫、不、斯倫漢斯達，沒想過你竟會將四天王的其中一人爾路斯將軍打倒了。」
斯倫：「……魯賓，為甚麼你要作假證供。」
魯賓公爵：「斯倫，由15年前開始，我就覺得遲早會有今日這天出現的了。」
斯倫：「為甚麼了？情如兄弟的你，為甚麼要背叛我？」
魯賓公爵：「情如兄弟嗎……這個正好就是答案。你……哥哥你不知道，我……是你真正的弟弟。若然你不是我真正的兄長、我是不會作假證供的。」
斯倫：「真正的……兄弟！？」
魯賓公爵：「嘿嘿……之後的就留待你輸了給我之後再說吧。斯倫漢斯達，我為你準備了一件小玩意，你知道機關槍這種武器嗎？這是由東方取得的，但威力相當大。讓我看看將暗黑神滅殺的實力吧。」
斯倫：「你知道爾路斯是暗黑神的事嗎……！」
魯賓公爵：「因為他潛入了我內心的黑暗中，小心點啊，這件玩具很危險的，無數的子彈會一下子將人變成肉塊的！！」
戰鬥開始，魯賓會與嘍囉一起向你圍攻，這時首先要不斷和敵人保持距離、一邊以遠程攻擊減少敵人數目，而魯賓的最大弱點是攻擊範圍只有一格之餘、移動力亦不及斯倫，於是你可以不斷用遠程攻擊的最大有效範圍攻擊、然後到他接近便再退後一點，這樣做近乎可以在沒有受傷的情況下結束這場戰鬥（戰鬥結束後可取得「機關槍マシンガン」）……
魯賓公爵：「嗚……」
斯倫：「魯賓、為甚麼……？」
魯賓公爵：「就算有怎樣的下場也好，這也是我所選的路……斯倫哥哥……我亦流有你父親……洛古漢斯達的血。」
斯倫：「！？」
魯賓公爵：「即使是那樣的父親……亦因我而死了。他因為想救出被判監的你、而與樞機卿唱反調……父親在決鬥的名義下被費迪勒所殺……」
斯倫：「……！」
魯賓公爵：「一切都是因我而起……！雖然是真正的兄弟……卻不能以兄弟相稱……而你卻說我們就如真正的兄弟般……實在令我無法忍受……所以，當父親死去……得到了這裡的領地時，我亦繼承了漢斯達這名字，嗚……不過……哥哥和父親都不在的這個家……甚麼也……沒有一樣。一直以來……我真的很孤獨和寂寞，然而，我最後很幸福啊，因為可以由哥哥的手……來替我劃上句號……」
斯倫：「魯賓……」
魯賓公爵：「哥哥……你要小心……卓沙尼樞機卿……陷害哥哥的人是……卓沙尼……！伊格烈特也好……我也好……都是他的……卓沙尼的……嗚……」
可惜的是，魯賓已經再沒有力氣說完這最後一句話……
斯倫：「卓沙尼樞機卿……陷害我的人是美茜迪絲的父親、卓沙尼……！還有美茜迪絲的丈夫費迪勒令父親洛古漢斯達的死……這就是我不能逃避的真相嗎……」
大戰結束後，眾人都齊集在大屋前面。
古蘭捷比：「你平安無事嗎！魯賓公爵他怎樣了？」
斯倫：「氣絕身亡了。」
米迪斯：「你叫斯倫嗎，身手不錯呢。」
斯倫：「我只不過是運氣好吧。」
烈德魯：「不要因為救了米迪斯大哥就驕傲起來了。」
斯倫：「我沒有想過要賣人情給你們。」
米迪斯：「不、全靠你我才可以拾回這條命。很多謝你。若然沒有奇傑荷斯特與斯倫的話，錫菲路鷹說不定已經全滅了。」



卡娜：「呃……奇傑荷斯特又再出現了嗎？那麼，我們幾乎都被荷斯特救過了。」
古蘭捷比：「不過，斯倫先生你今後打算怎樣呢？」
斯倫：「你是指我的前途嗎？」
古蘭捷比：「唔、正是這樣。事到如今，我會覺得與錫菲路鷹一起行動對你來說較好，經過今次事件後，教會應該已認為你是我們的同伴……換言之，即是和我們一樣被押上反叛者的烙印了。」

斯倫：「若然是反叛者的烙印，那麼在15年前就已經被押上了。」

古蘭捷比：「再者是你的身體和劍，若那魔力的真正身份被查出了後，教會勢力相信會盡全力找你出來的。只靠你們的話，可有自信逃過教會的搜索網嗎？」

斯倫：「……你所說的也有道理。」

古蘭捷比：「怎樣？就趁這機會和我們一起行動吧。有錫菲路鷹的情報收集能力的話，相信對你本身的目的一定會有幫助的，再者若成為了我們組織的一員，教會方面亦不易出手。」

絲柏娜：「斯倫？」

斯倫：「不論大家的目的如何，我和你們都是以樞機卿為敵的意義上看來是同一立場的。我明白了，一起行動吧。」

古蘭捷比：「歡迎你加入。對了，暫時將你編入在今次事件中戰力減弱了的卡娜第4部隊可以嗎？」

卡娜：「OK！那麼，今後又可以一起行動了。」

米迪斯：「……好，就此決定吧。」



斯倫加入了錫菲路鷹後，眾人先回到了總部的作戰會議室，這時大家正在開會討論今後的行動。

斯倫：「有甚麼動靜嗎？」

古蘭捷比：「唔、斯倫。這樣全體到齊了呢。卓沙尼樞機卿似乎在尼哥斯亞（ニコシア）地區有某些企圖。」

斯倫：「卓沙尼嗎？」

古蘭捷比：「我們收到了他在尼哥斯亞建造要塞、正在作某種準備的情報。不過因為警戒森嚴，普通的諜報員是很難查探的。」

卡娜：「即是說我們的任務是和他們一起前往該處調查發生了甚麼呢。」

古蘭捷比：「你們認識尼哥斯亞地區嗎？」

絲柏娜：「尼哥斯亞地區是在傑斯魯的南面呢。只要通過傑斯魯再向南走便可以了，不過相信要走很長的路。」

斯倫：「傑斯魯嗎……」

米迪斯：「你到過那裡嗎？那裡曾是舊帝國時代首都之處。」

卡娜：「雖然現在仍然是帝國首屈一指的都市。不過，在內政方面似乎是費迪勒掌政的隆安（ローエン）地區較有朝氣呢。」

古蘭捷比：「因為隆安地區是現帝國最強的費迪勒卿的領地呢，是連我們錫菲路鷹的情報網亦無法到達之處。」

斯倫：「明白了，只要調查那裡的要塞便可以了嗎。那麼，出發吧。」

古蘭捷比：「若有甚麼變化的話，我們會通過傳令員和你們聯絡的，祝你們任務成功。」

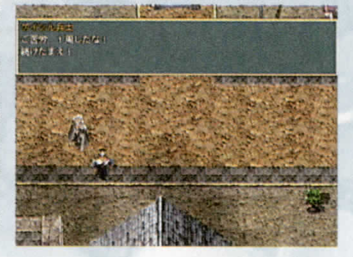
就這樣，斯倫便和絲柏娜、卡娜及安絲美蘭一起出發了，這時若在錫菲路鷹的總部內四處打聽的話，會得知在酒吧右方的牆壁可進入一個洞窟之中，然而以現時隊伍的LV來說也許有點勉強，因此建議大家暫時打消攻略這迷宮的念頭，先專心調查尼哥斯亞的事。

要前往尼哥斯亞，先要前往傑斯魯鎮，沿著路牌的指示向著貝特尼亞的方向前進時，會發現一處稱為「不死鳥之洞窟」的地方，以現時隊伍的等級來說，應該已經足以應付了（但最好還是多作SAVE），在這迷宮的深處，會找到一隻「不死了之卵」，



裝備之後可以使用「鳳凰（フェニックス）」這種對全畫面有效的超強魔法，只要替安絲美蘭裝備了牠後，便可令她在戰鬥中的參與度大大提高。

接下來是進入卡拉加斯森林，在這裡會有前往傑斯魯鎮的指示，進入傑斯魯鎮後，可先到鎮的中央找一名傑斯魯兵士，只要你和他談話後繞鎮內10圈（正確來說是前往鎮的東南西北閘門各一次作為一圈），便會從他手上得到一枚賣價達20000的鑽石（ダイヤジェム）作為獎勵，而在廣場內還可找到一名穿著白袍的商旅，若從他那裡購買道具的話，價錢是會比商店還要低的。



在這鎮左方的盡頭會找到斯倫原本所住的大屋，但這裡現在已成為傑斯魯鎮的其中一個名勝、再沒有任何人居住了；沿傑斯魯鎮的南面離開，會有路牌指示往尼哥斯亞的路……

斯倫：「這裡就是尼哥斯亞嗎，在這種鄉下地方建造要塞、到底教會想幹甚麼了。」

卡娜：「這裡是個悠閒的好地方嗎？我的故鄉就在這附近的。」

斯倫：「……想不到卡娜是南方國家出身的呢，因為在和暖地方的女孩大部份都是很溫馴的。」

卡娜：「喂！你這是甚麼意思！？斯倫，遲些要你好看！」

絲柏娜：「哈哈哈！不要這樣吧，這位斯文的小姐？」

安絲美蘭：「嘿、斯倫是在讚妳活潑吧。唔……根據古蘭捷比的情報，教會的要塞是在村的東面呢。

這時可先在村內補充道具，因為只要一進入村的東面，便會隨時發生戰鬥，跟著可沿著這裡的路一直往山上走，當進入位於山上的建築物後，可先把安絲美蘭身上較重要的道具解除下來，因為她很快便會暫時離隊的。

在建築物內雖然有左右兩條路可走，但左方的路被鎖上了，斯倫他們只有走右邊的路，但這裡似乎還有著其他的人……

斯倫：「……奇怪……這裡感覺不到有敵人的氣息。」

「甚麼人！」

在通道內原來還有著另一班人。

少年：「你們是甚麼人！雖然看起來不像是教會的傢伙……但亦非常可疑呢。」

斯倫：「我們是錫菲路……」

少年：「不要動！我還未夠信任你們的。」

絲柏娜：「哼、真是多疑的小子呢。」

安絲美蘭：「！！！」

少年：「我說過不要動的了！」

安絲美蘭：「甚麼……真是可憐了。」

安絲美蘭不理少年的警告，走到一個小孩的身邊。

「嗚……很痛啊。」

安絲美蘭：「不要緊的，給我看看吧。萬物的偉大創造主啊……請藉著你慈愛的力量，賜給這裡治癒……」

「！！！已經不再痛了……」

安絲美蘭：「嗯、不要太過勉強呢。」

「知道！」

卡娜：「安絲美蘭……」

「安絲美蘭！」

「呃……難道是安絲美蘭小姐！？」

其他人聽到安絲美蘭的名字後，似乎有了很大的反應。

少年：「認識的嗎？」

「你不知道的嗎！？帝國第一名醫、被稱為聖女的巫女醫生安絲美蘭小姐！我聽聞她是位充滿慈愛的人。」

少年：「你們是？」

卡娜：「真是的！正當我們想說是錫菲路鷹的時候就被你截住了！」

少年：「革命軍錫菲路鷹！這個……實在是非常抱歉。」

斯倫：「你是誰？在後面的人又是？」



古列斯（クリス）：「……我叫做古列斯。」

「我們是被監禁在教會地下的人，正被這位叫古列斯的少年所救。」

「因為教會說要在村的入口收取街道的通行費……大家來到抗議結果就被監禁了。」

古列斯：「我知道是很冒昧但亦請求你們！可以讓我加入成為同伴嗎？」

斯倫：「怎麼突然這樣說了。你為何想與教會的勢力戰鬥？你還很年輕吧，我不認為會有反對政治的義憤……再者你似乎是外來人，你應該不是這裡的人吧？」

古列斯：「年輕與否是沒有關係的，我的心情也是和大家一樣，因為不能接受向貧民施以高壓政策的樞機卿的做法。」

斯倫：「好吧，隨便你，只是不要妨礙我們。」

安絲美蘭：「我暫時留在這裡替他們診治。因為看來有不少人是需要盡快治理的。」

斯倫：「那麼，這裡拜托妳了。」

古列斯：「出發吧！我取得了通往西面建築物的鎖匙！」

斯倫：「好、走吧。」

古列斯與卡娜一樣是以手槍為武器，加上亦會一定程度的回復魔法，所以隊伍的戰力不會有太大的影響，要塞內的戰鬥以狹窄的通道為主，所以「正路」的戰法是讓斯倫站在前方，然後由其他人在背後支援。

當來到要塞的盡頭時，眾人遇上了一台巨大的帝國魔裝機「阿修羅MK-II」，但因為這一戰結束後卡娜會離隊，所以各位可先看看她身上有甚麼重要道具是想先解除下來的……

斯倫：「竟然在這種地方製造魔裝機……」

卡娜：「能在投入實戰之前發現真是好了，趁現在將它破壞吧！」

古列斯：「這個……可以動的嗎？」

卡娜：「呃？怎會的……」

絲柏娜：「不……我聽到一些聲音啊。」

眾人：「！！！」

果然如古列斯所說的，這台魔裝機已經可以開動的了，它的HP雖然達30000之多，但因為今次可以由四人共同對付，感覺上並沒有預期中那麼難應付。



斯倫：「竟然連魔裝機亦製造出來……」

卡娜：「果然卓沙尼樞機卿是有某些大陰謀的。」

古列斯：「各位、求求你們，無論如何亦請讓我加入錫菲路鷹吧。」

卡娜：「這、這個，就算是和我們說也好……」

古列斯：「我已全面的應同各位的理想，請讓我加入錫菲路鷹！」

卡娜：「唉……OK，我明白了，不過，單靠我們是不能夠決定的，先回基地找我們的軍師商量吧。這可以了吧？」

古列斯：「是的！多謝你們。」

在這時候，在「比霍斯（ビフロスト）」公國的大殿內，這裡的元老正向他們的公王蒙錫魯II世（モンセールII世）爭論有關軍費一再擴大的事，但蒙錫魯II世卻沒興趣理會元老們的反對，還叫衛兵將這些元老趕走。

另一方面，斯倫等人帶同古列斯回到了錫菲路鷹的作戰會議室，開始商討下一步的行動。

古蘭捷比：「大家都齊集了呢。那麼，在這之前有件事要先通知大家的……相信大家都已經知道的了，我們會將古列斯加入成錫菲路鷹的一員。」

古列斯：「我是古列斯，請多多指教。」

烈德魯：「唔，看來不會阻手阻腳吧。」

伊莎貝：「……最低限度我覺得他會比烈德魯深思熟慮吧？」

烈德魯：「甚麼！」

米迪斯：「嘿嘿……伊莎貝的意見就算不對也不會相差太遠呢。」



烈德魯：「連大哥亦……真是的。」

古蘭捷比：「哈哈……」

米迪斯：「古列斯。聽上去不錯，實力亦似乎不俗呢，有你這種年輕高手加入，相信亦可鼓舞隊員們的士氣呢。」

古列斯：「多謝你。我亦衷心的感謝你讓我加入錫菲路鷹。」

古蘭捷比：「包括烈德魯在內，我相信大家都是由衷地歡迎他的參加的。那麼我們開始會議吧，在不久之前，尼布希（リブレビル）的艾絲汀（エステ）領主有傳令員來到。」

米迪斯：「艾絲汀的話……是尼布希著名的絕色美女、那位艾絲汀．托迪嗎？」

古蘭捷比：「對，是尼布希的那位艾絲汀。尼布希由於是在帝國北方與比霍斯公國的國境附近，所以沒有太受到教會勢力的影響。」

米迪斯：「那位尼布希領主有何貴幹？」

古蘭捷比：「相信大家都知道比霍斯的公王是位野心家，最近他似乎又將軍隊大幅擴充了，而且更似乎動用那軍隊、向比霍斯附近的小領主們施加壓力呢，對艾絲汀她們來說，鄰國的侵略會比現教會勢力更具威脅。」

卡娜：「因此就向錫菲路鷹要求支援嗎？」

古蘭捷比：「正是這樣。」

斯倫：「不過帝國的領主竟然會向錫菲路鷹求助，總有點奇怪呢。錫菲路鷹是革命軍，與帝國教會勢力商量應該會較適合吧？」

古蘭捷比：「所以我亦從多方面調查過，總之我認為這並非圈套。領主艾絲汀與教會及傑斯魯方面都沒有甚麼交流。」

米迪斯：「美女領主的請求不可忽視呢，馬上出發吧。」



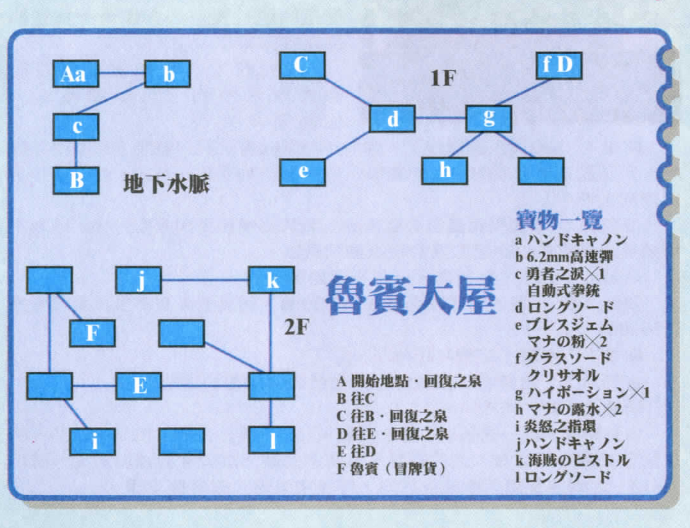
伊莎貝：「……米迪斯，你怎會這樣的……」

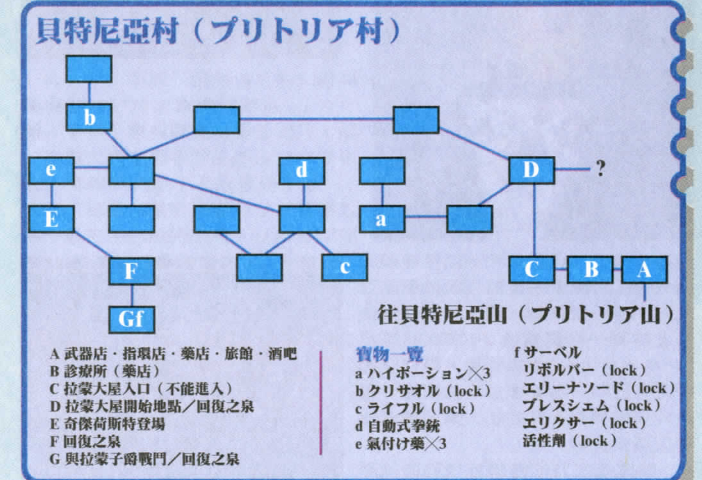
古蘭捷比：「好了好了、伊莎貝，詳情等到了尼布希再說吧。」

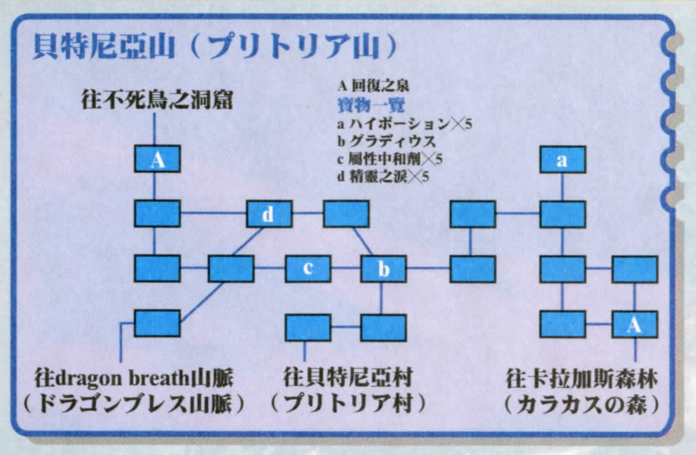
會議結束後，這時隊伍已變成斯倫、絲柏娜、古列斯及安絲美蘭的四人組合，這時可先試試挑戰上次建議大家暫時不要去的那個洞窟（即酒吧再往右走的那個），這裡雖然沒有甚麼超強的道具，但亦可從寶箱中取得「朗基勞斯之槍（ロンギヌスの槍）」之類不錯的裝備。

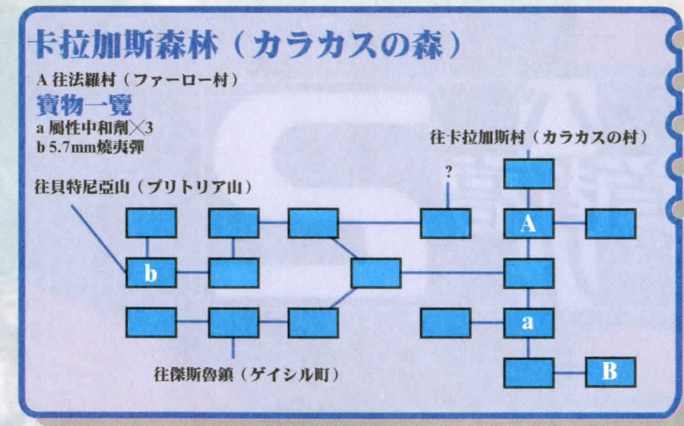
To be continue……

地圖編









錫菲路鷹總部（ゼフィールファルコン本部）

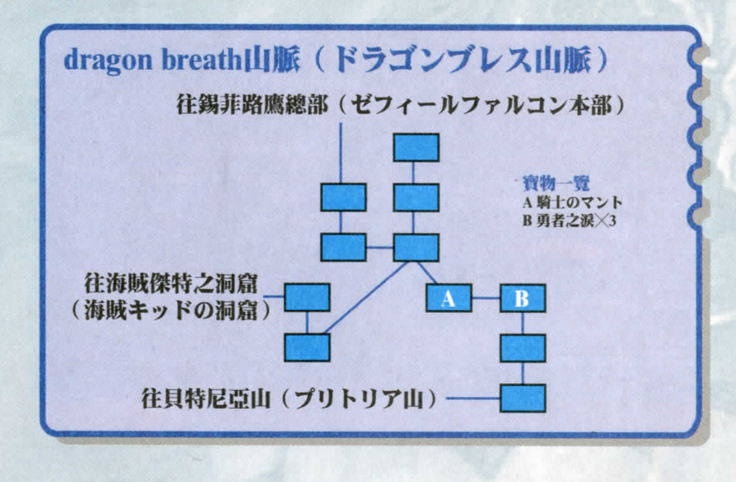
A
a
b
e
f
C
B
D
c
d

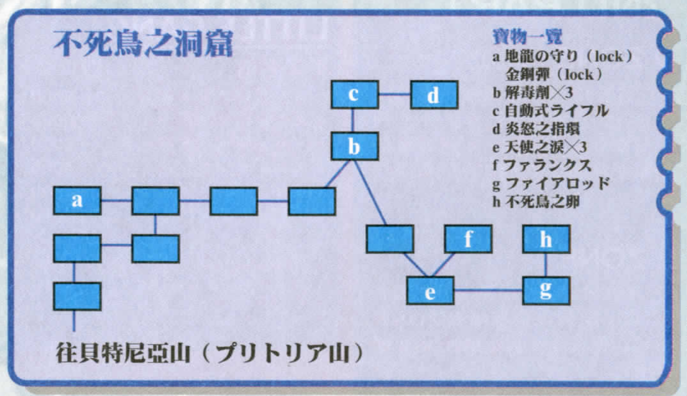
往dragon breath山脈
（ドラゴンブレス山脈）

A 會議室
B 回復之泉
C 武器店・道具店
D 酒吧

寶物一覽

a 風刃之指環
b サンシミル（lock）
c マナの露水×3
d アイスソート（lock）
e チェインメイル
f ロンギヌスの槍（lock）









發行商／製造商	GENKI
遊戲類型	RAC
推出日期	2000年6月22日
售價	5800日元
容量	GD ROM
記憶	40 Blocks
人數	1人用

PS2／FIG
對應周邊：VGA Box，震動器，Dreamcast Modem，Racing Controller

雖然《首都高BATTLE 2》已推出一段長時間，而且最近在PS2上更出現《首都高BATTLE ZERO》，各位亦可能爆機無數次，不過大家是否已經遇過遊戲內每個對手呢？如果未，以下是一些遊戲的資料，希望能幫助大家達到100%的完成度。

by 金

QUEST MODE 的戰鬥流程

TEAM → TEAM LEADER → MIDDLE BOSS → ZONE BOSS → BIG BOSS → LAST BOSS

1ST PART

A、B ZONE

以環狀線的外周、深川線和台場線作為比賽場地，把該地區內的對手全部擊倒。

↓　↓

C ZONE

這裡將會追加羽田線和更多強勁的對手，得到勝利後ZONE BOSS會出來挑戰。

↓　↓

1ST ENDING

↓　↓

2ND PART

D ZONE

這裡橫羽線和灣岸線都可以行走，而在A、B、C ZONE內都會有新敵人出現，不過最後目的是要打倒D ZONE內的車隊和BOSS。

↓　↓

E ZONE

在E　ZONE內把ZONE BOSS擊倒，直至所有ZONE BOSS都落敗後最後的BOSS便會出現。

A ZONE 出現車隊的 TEAM LIST

ROLLING GUY

車手名稱	取得CP
☆ローリング野郎1號	8000
ローリング野郎2號	2000
ローリング野郎3號	2000
ローリング野郎4號	2000
ローリング野郎5號	2000
ローリング野郎6號〇	2000

註：最初在內圍出現的AE86車隊，打倒所有成員後LEADER便會出現。

LITTLE GANG

車手名稱	取得CP
☆ハッピーアンドらン	8000
キスミーバンバー	6000
トーキングヘッドバっド〇	6000
ミスターサンキュー	4000
スプリングバード	4000
モノグサ太郎	4000

註：最初在內圍出現的車隊，打倒所有成員後LEADER便會出現。

KNIFE AND FORKS

車手名稱	取得CP
☆無敵のフルコース	10000
註：擊倒「テーブルマナー」或「公道のロマネコンティ」後便會出現。	
テーブルマナー	8000
註：「☆無敵のフルコース」和「公道のロマネコンティ」以外，全部擊倒後便會出現。	
公道のロマネコンティ	6000
註：「☆無敵のフルコース」和「テーブルマナー」以外，全部擊倒後便會出現。	
深夜のア・ラ・モート〇	4000
黃金のクリームンース	4000
四つ星ドライバー	4000
紅いテーブルクロス	4000



SS LIMITED

車手名稱	取得CP
☆元祖一番屋	10000
註：擊倒5個隊員以上便會在環狀線內圍向各位挑戰。	
ヘブンズフォードア	8000
註：「元祖一番星」、「ブラックレイン」、「首都高の赤い閃光」以外，擊倒其他隊員後便會出現。	
ブラックレイン	6000
註：「元祖一番星」、「ヘブンズフォードア」、「首都高の赤い閃光」以外，全勝其他隊員便會出現。	
首都高の赤い閃光	8000
註：「元祖一番星」、「ヘブンズフォードア」、「ブラックレイン」以外，全勝其他隊員便會在內圍出現。	
スポーツカー殺し〇	6000
本家一番星	4000
ケミカル井藤	4000
エキサイトマイン	4000

BLACK KNIGHTS

車手名稱	取得 CP
☆ソードオブドラゴン	10000
註：擊倒5個隊員以上便會在環狀線內圍向各位挑戰。	
闇の徒者	10000
註：「ソードオブドラゴン」和「闇の處刑者」以外全勝。	
闇の處刑者	8000
註：「ソードオブドラゴン」和「闇の徒者」以外全勝。	
ダークアイズ	8000
涉谷のカラス	8000
立ちこめる暗雲○	6000
黑衣の奇跡	6000

FINE DRIVE

車手名稱	取得 CP
☆紅い流星	12000
註：擊倒5個隊員以上便會在環狀線內圍向各位挑戰。	
シルベスタ	12000
註：「紅い流星」、「地獄のドリフター」和「下北沢 2000CC」以外，全勝姿態便會出現。	
地獄のドリフター	10000
註：「紅い流星」、「シルベスタ」和「下北沢 2000CC」以外，全勝姿態便會出現。	
下北沢 2000CC	8000
註：「紅い流星」、「シルベスタ」和「地獄のドリフター」以外，全勝姿態便會出現。	
ドリフトベビー	8000
ファンキーモンキー	8000
天然ソルジャー	8000
ファイヤーバード○	8000

CURVING EDGE

車手名稱	取得 CP
☆首都高のプリンス	10000
灼熱の宏治	8000
25 時の疾風○	6000
プロフェッサーラカ	4000
サンダーフレアー	4000
直線の鬼	4000

註：最初在外圍出現的車隊，打倒所有成員後LEADER 便會出現。

GALAXY RACERS

車手名稱	取得 CP
☆堅實部長	10000



車手名稱	取得 CP
ブロークンアロー	10000
愛と幻想のエロティカ○	10000
ミスターオセロ	6000
スイートハニー	6000
濁岸サブリナ	6000

註：最初在外圍出現的車隊，打倒所有成員後LEADER 便會出現。

MAX RACING

車手名稱	取得 CP
☆ブラッディローズ	10000



車手名稱	取得 CP
註：擊倒5個隊員以上便會在環狀線外圍向各位挑戰。	
ゴールデンビースト	8000
註：「ブラッディローズ」、「クレージーフーリガン」和「青影」以外，全勝姿態便會出現。	
クレージーフーリガン	8000
註：「ブラッディローズ」、「ゴールデンビースト」和「青影」以外，全勝姿態便會出現。	
青影	6000
註：「ブラッディローズ」、「ゴールデンビースト」和「クレージーフーリガン」以外，全勝姿態便會出現。	
死の黒豹	6000
高速のブルーサンダー	6000
高速のホワイトブレード	6000
高速のブラッドレイン○	6000

ELEGANT WILD

車手名稱	取得 CP
☆300 マイルの赤いルビー	12000
ディープグリーン	8000
ホワイトボリューション	8000
ホストマンハント	8000
ブラックシンデレラ○	6000
アンフィニイエロー	6000

註：在外圍出現的車隊，打倒所有成員後LEADER 便會出現。

DEPARTURES

車手名稱	取得 CP
☆ハッピーチャッピー	14000
註：擊倒5個隊員以上便會在環狀線外圍向各位挑戰。	
真夜中の處刑人	12000
註：「ハッピーチャッピー」和「スイートサレンダー」以外，全勝姿態便會出現。	
スイートサレンダー	10000
註：「ハッピーチャッピー」和「真夜中の處刑人」以外，敗給任何一名隊員便會出現。	
クール・サイト○	8000
グレートファイナンス	8000
アップビート	6000
ガラスの貴公子	6000

TWISTER

車手名稱	取得 CP
☆灼熱のシンキロウ	14000
註：擊倒5個隊員以上便會在環狀線外圍向各位挑戰。	
スマイル０￥	12000
註：「灼熱のシンキロウ」和「SWEET BLUES」以外，全勝姿態便會出現。	
SWEET BLUES	10000
註：「灼熱のシンキロウ」和「スマイル０￥」以外，敗給任何一名隊員便會出現。	



車手名稱	取得 CP
ブルーライター○	10000
シューティングスター	10000
花月男爵	8000
首都高時雨	8000

1ST ENDING 後 A ZONE 新增的隊伍

QUEEN'S PARADISE

車手名稱	取得 CP
☆ショウゲキのジョー	16000
註：擊倒5名隊員便會在環狀線內圍向各位挑戰。	
サンダーコウジ	14000
註：「ショウゲキのジョー」和「バラライカ加藤」以外，全勝姿態便會出現。	
バラライカ加藤	12000
註：「ショウゲキのジョー」和「サンダーコウジ」以外，敗給任何一名隊員便會出現。	
ちょっぼー田中	12000
ラッキーマン○	12000
夜明けのバラード	12000
幻のローエングリン	12000



RINGS

車手名稱	取得 CP
☆孤高のジャッカル	20000
註：擊倒5名隊員便會在環狀線內圍向各位挑戰。	
鮮烈のスライドテール	18000
註：「孤高のジャッカル」、「流星の陽介」和「チューン屋のハマダ」以外，全勝姿態便會出現。	
流星の陽介	18000
註：「孤高のジャッカル」、「鮮烈のスライドテール」和「チューン屋のハマダ」以外，不是全勝或全敗便會出現。	
チューン屋のハマダ	16000
註：「孤高のジャッカル」、「鮮烈のスライドテール」和「流星の陽介」以外，全敗的情況便會出現。	
シルバー天使○	16000
音速の白い惡魔	14000
修羅	14000
九官鳥	14000

CATZ

車隊名稱	取得 CP
☆炎のリベンジャー	18000



車隊名稱	取得 CP
註：擊倒5名隊員便會在環狀線外圍向各位挑戰。	
闇の帳	18000
註：「炎のリベンジャー」和「首都高の壁」以外，全勝姿態便會出現。	
首都高の壁	16000
註：「炎のリベンジャー」和「闇の帳」以外，敗給任何一名隊員便會出現。	
ワンチェイス	16000
火消し屋マスミ○	14000
炎のセダン乗り	14000
アンラッキー公爵	14000

THE ROAD OF JUSTICE

車隊名稱	取得 CP
☆ヒアリングマスタ	20000
註：擊倒5名隊員便會在環狀線外圍向各位挑戰。	
首都高のマジシャン	20000
註：「ヒアリングマスタ」和「ファイティング根元」以外，全勝姿態便會出現。	
ファイティング根元	16000
註：「ヒアリングマスタ」和「首都高のマジシャン」以外，敗給任何一名隊員便會出現。	
ウォールマン○	16000
フレイムキャノン	16000
シャイニング	16000
ハッピーラビット	16000







B ZONE 出現車隊的 TEAM LIST

DIAMOND IMAGE

車手名稱　取得 CP

☆イナズマシフトの拓也　12000
ローンウルフ　8000



春巻きイッキ　6000
銀色の彈丸　6000
環状のエアブレード　6000
イエローエンジェル　6000

註：擊倒所有隊員後LEADER便會出現。

RHYTHM BOX

車手名稱　取得 CP

☆ヒップホップレッド　12000
JAZZ グリーン　10000



クラシカルブルー　8000
ポルノ鈴木　8000
PINK GROOVE　6000
ミッドナイトブルー　6000

註：擊倒所有隊員後LEADER便會出現。

WIND STAR

車手名稱　取得 CP

☆狼の鎮魂歌　14000
　註：擊倒5個隊員以上便會向各位挑戰。
R マジック　12000
　註：「狼の鎮魂歌」、「ダイヤモンドダスト」和「イエローフレア」以外，全勝姿態便會出現。
ダイヤモンドダスト　12000
　註：在不能全勝或全敗的情況下便會出現。
イエローフレア　8000
　註：「狼の鎮魂歌」、「R マジック」和「ダイヤモンドダスト」以外，全敗姿態便會出現。
潮岸の暴走機關車　8000
俊足のワルキューレ　6000
蒼い巨星　6000
クイーン　6000

HARMONIZE

車手名稱　取得 CP

☆ビジュアルドライバー　16000
　註：擊倒5個隊員以上便會向各位挑戰。
コーナーブロックの五條　14000
　註：「ビジュアルドライバー」和「首都高のシルバーアロー」以外，全勝姿態便會出現。
首都高のシルバーアロー　12000
　註：「ビジュアルドライバー」和「コーナーブロックの五條」以外，敗給任何一位隊員都會出現。
エアロスター　8000
ウォータードリフトの蘆屋
ブランニッーサンダー　8000
夢見る閃光〇　8000

SUPER SPEED WAGON

車手名稱　取得 CP

☆革命の旗手　16000
マジカル　14000
愚痴太郎　14000
フルーティバケット　10000
ハネ次郎　10000
シャッフル　10000

註：擊倒所有隊員後LEADER便會出現。

ANOTHER STAR

車手名稱　取得 CP

☆ブルースピード　16000
　註：擊倒5個隊員以上便會向各位挑戰。
シルバースピード　16000
　註：「ブルースピード」和「カミソリの三浦」以外，全勝姿態便會出現。
カミソリの三浦　12000
　註：「ブルースピード」和「シルバースピード」以外，敗給任何一位隊員都會出現。
レッドシャウト〇　12000
バトルスクラッチ　12000
カミナリ瞳　10000
電磁トリップ　10000

R.GANGS

車手名稱　取得 CP

☆セソリツのドリフトダンサー　12000
　註：擊倒5個隊員以上便會向各位挑戰。
ストリートダンサー　12000
　註：「セソリツのドリフトダンサー」和「地獄のバーテンダー」以外，全勝勝姿態便會出現。
地獄のバーテンダー　10000
　註：「セソリツのドリフトダンサー」和「ストリートダンサー」以外，敗給任何一位隊員便會出現。
スピードの教授　6000
風のインパラ　6000
黑イシンキロウ　6000
レインドロップ　6000

CUPID ARROWS

車手名稱　取得 CP

☆ソニックランナー　12000
幻惑の白き妖精　12000
ムーンライトチャイルド〇　10000
カウボーイガール　10000
シルバーインパクト　8000
246 ハートブレイカー　8000

註：打倒所有成員後LEADER便會出現。

TOKYO JUNGLE

車手名稱　取得 CP

☆イオ　16000
　註：擊倒5個隊員以上便會向各位挑戰。



MJ6feet6　12000
　註：「イオ」和「漆黑の熱い風」以外，全勝姿態便會出現。
漆黑の熱い風　12000
　註：「イオ」和「MJ6feet6」以外，敗給任何一位隊員便會出現。
白狐〇　10000
ソルティドック　10000
スライドフリーク　8000
走るブルーウェイブ　8000

TR RACING

車手名稱　取得 CP

☆止められない黒龍の夢　16000
　註：擊倒5個隊員以上便會向各位挑戰。
ラブリー∫りな　14000
　註：「止められない黒龍の夢」和「オキテ破りのシンジ」以外，全勝姿態便會出現。
オキテ破りのシンジ　12000
　註：「止められない黒龍の夢」和「ラブリー∫りな」以外，敗給任何一位隊員便會出現。
180 マスター　14000
夜明はのシェイカー　12000
ナイトワーカー堀井　10000
ダンシングチェイサー〇　10000

TOP LEVEL

車手名稱　取得 CP

☆ターマック鈴木　16000
　註：擊倒5個隊員以上便會向各位挑戰。
幻の美少女　14000
　註：「ターマック鈴木」和「悲劇の紅い涙」以外，全勝姿態便會出現。
悲劇の紅い涙　12000
　註：「ターマック鈴木」和「幻の美少女」以外，敗給任何人位隊員便會出現。
軍師紅　12000
伝說の作業員　12000
ミッドナイトブルー　10000
ロシアンブツーのアカネ　10000

FREE WAY

車手名稱　取得 CP

☆蒼いスイセイ　18000
　註：擊倒6個隊員以上便會向各位挑戰。
オレンジヘッド　18000
　註：「蒼いスイセイ」、「シルバーフォックス」和「湾岸線の惡夢」以外，全勝姿態便會出現。
シルバーフォックス　16000
　註：不是全勝或全敗的情況下便會出現。
灣岸線の惡夢　14000
　註：「蒼いスイセイ」、「オレンジヘッド」



和「シルバーフォックス」以外，全敗的情況下便會出現。
沉默のリバイバー　14000
アルティメットキラー　12000
クリスタツナイツ　10000
アクセルジャンキー　10000
ハイウェイボンバー　10000

1ST ENDING 後 B ZONE 新增的隊伍

EXPLOSION

車手名稱　取得 CP

☆かまいたち　22000
　註：擊倒所有隊員後LEADER便會出現挑戰。



ゴールドファング　16000
トラブルメーカー　16000
サイレントセンス　16000
ブルーフェニックス　16000
スルードッグ　14000

HIGHWAY OUTLAW

車手名稱	取得CP
☆スピリットクラッシャー	24000

註：擊倒5個隊員以上便會向各位挑戰。

プライドキラー	22000

註：「スピリットクラッシャー」和「冷酷非情の貴公子」以外，全勝姿態便會出現。

冷酷非情の貴公子	16000

註：「スピリットクラッシャー」和「プライドキラー」以外，敗給1位隊員便會出現。

マッドドライバー	16000



ドライビンクサー○	16000
トーテムポール	16000
スパイラル	16000

DRY CRUISE

車手名稱	取得CP
☆トビー政	22000

註：擊倒5個隊員以上便會向各位挑戰。

ミッドナイトホークス	20000

註：「トビー政」和「屈辱請負人」以外，全勝姿態便會出現。

屈辱請負人	18000

註：「トビー政」和「ミッドナイトホークス」以外，敗給任何一位隊員便會出現。

レインマスター	16000
ミスターマッスル○	16000



ミスターマックス	12000
エンジェルスマイル	12000

E.R.O.

車手名稱	取得CP
☆仕切り屋スドー	24000

註：擊倒5個隊員以上便會向各位挑戰。

ノンストップエモーション	22000

註：「仕切り屋スドー」和「ブランニューモーニング」以外，全勝姿態便會出現。

ブランニューモーニング	18000

註：「仕切り屋スドー」和「ノンストップエモーション」以外，敗給任何一位隊員便會出現。

クールB	16000



星を掴む男	16000
センチメンタルフレイム	16000
ストレンジデビル○	16000

C ZONE 出現車隊的TEAM LIST

RATT

車手名稱	取得CP
☆猿飛サスケ	18000

註：擊倒3個隊員以上便會向各位挑戰。



赤い影	14000

註：「ゲーマーレーサー」和「ドリフトクイーン」的首次對戰中勝出便會出現。

イダテンマコ	10000

註：在「ゲーマーレーサー」和「ドリフトクイーン」之戰中，1勝1負便會出現。

レンタツドライバー	10000

註：「ゲーマーレーサー」和「ドリフトクイーン」的首次對2戰中落敗便會出現。

ゲーマーレーサー○	10000
ドリフトクイーン	10000

GESELLSCHAFT

車手名稱	取得CP
☆タイムイズマネー	18000

註：擊倒3個隊員以上便會向各位挑戰。

車雲迷い草	14000

註：「ハッピーエクストリーム」和「アングチープリンセス」的首戰時勝利便會出現。

孤獨なサバイバー	12000

註：在「ハッピーエクストリーム」和「アングチープリンセス」的比賽中得到1勝1負便會出現。

クールなアドマン	12000

註：「ハッピーエクストリーム」和「アングチープリンセス」的首戰時落敗便會出現。

ハッピーエクストリーム	10000



アングチープリンセス	10000

1ST ENDING 後C ZONE 新增的隊伍

TEAM ALFA

車手名稱	取得CP
☆テキサスの白狼	22000

註：擊倒3個隊員以上便會向各位挑戰。

ガトリングジョー	20000

註：「テキサスの白狼」和「マイクザホースマン」以外，全勝姿態便會出現。

マイクザホースマン	20000

註：「テキサスの白狼」和「ガトリングジョー」以外，不是全勝或全敗便會出現。

あぎ笑う影	18000

註：「テキサスの白狼」、「ガトリングジョー」和「マイクザホースマン」以外，全敗所有賽事便會出現。

コードF○	16000
ロックスパイダー	18000



D ZONE 出現車隊TEAM LIST

R-R

車手名稱	取得CP
☆白銀の貴公子	22000

註：擊倒5個隊員以上便會向各位挑戰。

コーナリングアーテイスト	20000

註：「白銀の貴公子」、「アスファルトのなげき」和「HIROSHI」以外，全勝姿態便會出現。

アスファルトのなげき	20000

註：「白銀の貴公子」、「コーナリングアーテイスト」和「HIROSHI」以外，不是全勝或全敗便會出現。

HIROSHI	18000

註：「白銀の貴公子」、「アスファルトのなげき」和「コーナリングアーテイスト」以外，全敗的姿態便會出現。

暗黑メモリアル○	18000
リスキーキャット○	18000



盲目の怪鳥	16000
ハイスピードスター○	16000

THUNDER DRAGON

車手名稱	取得CP
☆黑龍	24000

註：擊倒5個隊員以上便會向各位挑戰。

白龍	22000

註：「黑龍」和「黃龍」以外，擊倒4名隊員便會出現。

黃龍	20000

註：「黑龍」和「白龍」以外，敗給任何一名隊員便會出現。

赤龍○	20000
綠龍	20000
灰龍	18000
青龍○	18000



TRUE RIDE

車手名稱	取得CP
☆滿點ドライバー	24000

註：擊倒5個隊員以上便會向各位挑戰。

ジャイアントインパクト	22000

註：「滿點ドライバー」和「アイアンブロッカー」以外，擊倒4名隊員便會出現。

アイアンブロッカー	20000

註：「滿點ドライバー」和「ジャイアントインパクト」以外，敗給任何1名隊員便會出現。

ジーニアスツーキー	20000
ウォルターウルフ○	20000
ピンク☆リリー	18000
サニードラゴン	18000



UNLIMITED

車隊名稱　取得 CP

☆キチングマシーン　26000
　註：擊倒5個隊員以上便會向各位挑戰。
さすらいのモンスター　24000
　註：「キチングマシーン」和「スコッチ特急」以外，擊倒4名隊員便會出現。
スコッチ特急　22000
　註：「キチングマシーン」和「さすらいのモンスター」以外，敗給任何1名隊員便會出現。
イエスマンナオ　20000
横羽の大魔人〇　20000
まむしのキョウ　20000
スリーピングケイ〇　20000

E ZONE 出現車隊 TEAM LIST

FANATIC FUTURE

車手名稱　取得 CP

☆バーニング中村　24000
　註：擊倒5個隊員以上便會向各位挑戰。
クール細田　20000
　註：「バーニング中村」和「ミステリアス松　①v以外，全勝姿態便會出現。
ミステリアス松　ゅ 18000
　註：「バーニング中村」和「クール細田」以外，敗給任何一位隊員便會出現。
燃える鬥將　18000



インテリティーチャー　18000
豪傑男　18000
ラブナックル　18000

SPEED MASTER

車手名稱　取得 CP

☆アイスマン〇　24000
　註：擊倒6個隊員以上便會向各位挑戰。
滿月の狂氣　22000
　註：「アイスマン」、「ビジュアルテール」和「サンセットライナー」以外，全勝姿態便會出現。
ビジュアルテール　22000
　註：「アイスマン」、「滿月の狂氣」和「サンセットライナー」以外，不是全勝或全敗便會出現。
サンセットライナー　20000
　註：「アイスマン」、「ビジュアルテール」和「滿月の狂氣」以外，全勝姿態便會出現。
白い魔女　20000
パールホワイトキス〇　20000
マニアックプレイヤー〇　20000
ブラックエンジェル〇　20000
ファーストビート　20000

COMMANDER

車手名稱　取得 CP

☆セナ足ギンジ　26000
　註：擊倒5個隊員以上便會向各位挑戰。
やまと三郎　24000
　註：「セナ足ギンジ」和「2足のヒデ」以外，戰勝4個對手。
2足のヒデ　22000
　註：「セナ足ギンジ」和「やまと三郎」以外，戰勝4個對手。
やさ腕のサカエ　20000



ナンバのシュウ〇　20000
ピッケルの登　20000
スイマー勇人　20000

DOUBLE MIND

車手名稱　取得 CP

☆キイロイデンコウ〇　26000
　註：擊倒5個隊員以上便會向各位挑戰。
カッショクノマオウ　24000
　註：「キイロイデンコウ」和「チマミレノケイジ」以外，全勝姿態便會出現。
チマミレノケイジ　22000
　註：「キイロイデンコウ」和「カッショクノマオウ」以外，敗給任何一位隊員便會出現。
セキショクノキョジン〇　22000
カッショクマシン〇　22000



ソウハクノテンシ〇　22000
ハイイロノセイレイ　22000

印有「〇」為名字的車手將會主動挑戰玩家，只要不被超前便能得到100%的勝利。

WANDERER 出現條件

車手名稱	駕駛車輛	出現條件	取得 CP
カミカゼ晃司	N15N1	經過日數是3的倍數便會在A ZONE出現。	6000
焦燥の迅姬	CP9A6M	持有1億CP以上便會在B ZONE出現。	18000
ヘルシーHIRO	FC3E3	1ST ENDING後，行走未足30km時會在B ZONE出現。	20000
ハマの白豹	SW20G	總行走距離越過50km便會在A ZONE出現。	10000
真夜中の銀狼	R32RV2	駕駛R32並在DC的時間0:00-3:00間會在B ZONE出現。	20000
アンバランス石井	S13K	1ST ENDING後，持有0CP便會在B ZONE出現。	22000
ガレージハルオ	A80SZM	經過日數是7的倍數便會在A ZONE內出現。	6000
クラフトマン真鍋	S30Z	駕駛E34到B ZONE便會出現。	14000
フリートゥリー	S13KM	1ST ENDING後，駕駛VGTS便會在C ZONE出現。	22000
スピードドランカー	S14KM	擊倒「闇の徒者」後便會在A ZONE出現。	12000
キューティーヒップ	DE3A	無條件地在B ZONE出現。	16000
マッドファット	S15R	1ST ENDING後，擊倒「孤獨なサバイバー」後便會在C ZONE出現。	22000
灼熱の嵐	Y34GU	總行走距離在1000km以上便會在A ZONE出現。	8000
嵐のストリーマー	PS13X	擊倒「レインマスター」後便會在B ZONE出現。	14000
テクニシャン小野	Z32ZX	擁有30輛車以上便會在D ZONE出現。	20000
ロンリーウルフ	ST205	擊倒「孤獨なサバイバー」後便會在A ZONE出現。	14000
不屈のアレキサンダー	R30M	總行走距離在10000km以上便會在B ZONE出現。	16000
ストーキングハンマー	JZZ30	總日數超過100日便會在D ZONE出現。	28000
カフェイン X3	SAGTX	每逢有3的日子便會出現。	8000
鋼の三角定規	DB8M	駕駛PS13在B ZONE便會出現。	14000
スタートダッシュ牧	Z15AM	經過日數100天以上便會在D ZONE出現。	28000
イリュージョンB	S14QM	總走距離在10000km以上便會在A ZONE出現。	6000
ジェットスケーター	JCESE	駕駛SAGTX在B ZONE便會出現。	18000
12時過ぎのシンデレラ	FD3RZ	DC時間0:00-3:00會在D ZONE內出現。	20000
マシンオブインフェルノ	T231	無條件在A ZONE出現。	10000
迷走のアイドルフリーク	W30	經過日數是7的倍數便會在C ZONE出現。	12000
SPEEDBOX	NA2	駕駛NA1或NA2，擊倒「キリングマシーン」後便會在D ZONE出現。	24000
苦悶のバーバリアン	GF8W4	經過日數超過100日以上便會在A ZONE出現。	12000
ブラッディマリー	VGTS	擊倒「迷走のアイドルフリーク」後便會在C ZONE出現。	12000
ZERO	964T	經過365日以上便會在D ZONE出現。	28000
ウェイスト博人	S15R	擁有11輛車以上便會在A ZONE出現。	10000
死神ドライバー	S15R	1ST ENDING後總行走超過1000km以上，並在DC時間0:00-3:00的A ZONE內便會出現。	16000
ゴールドライセンス	R30	擊倒「漆黑のデスペラード」後便會在E ZONE出現。	24000
マスターポジション	FD3RS	駕駛964系列的車輛便會在A ZONE出現。	12000
漆黑のデスペラード	XE10RS	1ST ENDING後總行走距離在50km以上便會在A ZONE出現。	18000
アイアンレーサー	S30ZG	經過日數是5或10為單位便會在E ZONE出現。	24000
綠の野生兒	W30	經過日數是單數便會在B ZONE出現。	16000
ロードマスター	CP9A5	1ST ENDING後總行走距離在10000km以上，並且是7倍數的日子便會在A ZONE出現。	18000
キングオブエデン	SAGTX	持有50000CP以下便會在E ZONE出現。	26000
辻斬りギャンブラー	RF2	經過日數是0便會在B ZONE出現。	18000
無知の知	FD3RZ	1ST ENDING後駕駛W30便會在A ZONE出現。	20000
忠節の騎士	KPGC10	擊倒「ジェントルレイン」後便會在E ZONE出現。	24000
鳳仙花エタニティ	CF4	持有5億CP以上便會在B ZONE出現。	16000
グラマラスマミ	Y34CV	1ST ENDING後擁有50輛車時便會在B ZONE出現。	18000
ジェントルレイン	RX3	只擁有1輛車和行走超過30000km以上便會E ZONE出現。	24000
モスキートレモン	Z15AM	擊倒「赤い影」後便會在B ZONE出現。	18000
ゴッドイヤー	UZZ30	1ST ENDING後行走距離未超過2000km時便會在B ZONE出現。	20000
サイレントバーバリアン	A187	擊倒「嵐のストリーマー」後便會在E ZONE出現。	26000



MIDDLE BOSS出現條件

A ZONE

車手名稱	駕駛車輛	出現條件	取得CP
裏切りのジャックナイフ	N15N1	擊倒A和B ZONE內的TEAM LEADER後便會出現。	16000
トゥルースライド	Z35ZX	使用C CLASS的車擊倒4名A ZONE的TEAM LEADER後便會出現。	16000
ルシファー大塚	AP1HT	使用A CLASS的車擊倒4名A ZONE的TEAM LEADER後便會出現。	16000
ミッドナイトローズ	Z16A	1ST ENDING後擊倒AZONE內的2名TEAM LEADER便會出現。	22000





B ZONE

車手名稱	駕駛車輛	出現條件	取得CP
バードウェポン	XE10XAS	使用C CLASS的車擊倒4名B ZONE的TEAM LEADER後便會出現。	22000
墮落の刃	Y33CV	使用B CLASS的車擊倒4名B ZONE的TEAM LEADER後便會出現。	20000
シタール兼山	JZZ30	使用A CLASS的車擊倒4名B ZONE的TEAM LEADER後便會出現。	20000
ブルーブレッシャー	Y34GU	1ST ENDING後擊倒2名TEAM LEADER後便會出現。	22000



D ZONE

車手名稱	駕駛車輛	出現條件	取得CP
無冠の帝王	JCESE	擊倒D ZONE內2名TEAM LEADER後便會出現。	26000

E ZONE

車手名稱	駕駛車輛	出現條件	取得CP
クイーンズナイト	Z32VS	擊倒E ZONE內2名TEAM LEADER後便會出現。	26000

ZONE BOSS 出現條件

A ZONE

車手名稱	駕駛車輛	出現條件	取得CP
ダイングスター	EG6	使用C CLASS車擊倒ZONE內8名TEAM LEADER和MIDDLE BOSS後便會出現。	18000
ユウウツな天使	S14K	使用B CLASS車擊倒ZONE內8名TEAM LEADER和MIDDLE BOSS後便會出現。	18000
スティーツハート	A80RZ	使用A CLASS車擊倒ZONE內8名TEAM LEADER和MIDDLE BOSS後便會出現。	18000
黃金の疾風	NA1	1ST ENDING後擊倒ZONE內全部TEAM LEADER和MIDDLE BOSS後便會出現。	26000

B ZONE

車手名稱	駕駛車輛	出現條件	取得CP
ハードリフ	S15S	使用C CLASS車擊倒ZONE內8名TEAM LEADER和MIDDLE BOSS後便會出現。	22000
ブラッドハウンド	S161V	使用B CLASS車擊倒ZONE內8名TEAM LEADER和MIDDLE BOSS後便會出現。	22000
夢見の生き霊	NA2	使用A CLASS車擊倒ZONE內8名TEAM LEADER和MIDDLE BOSS後便會出現。	24000
影の謀反者	PS13X	1ST ENDING後擊倒ZONE內所有TEAMLEADER和MIDDLE BOSS後便會出現。	26000







C ZONE

車手名稱	駕駛車輛	出現條件	取得CP
シャドウアイズ	EF8	使用B或C CLASS 車擊倒A、B、C ZONE 內共21名TEAM LEADER 後便會出現。	22000
追撃のテイルガンナー	UZZ30	使用A CLASS 車擊倒A、B、C ZONE 內共21名TEAM LEADER 後便會出現。	24000
嘆きのプルート	JZZ30	1ST ENDING 後擊倒ZONE 內所有TEAM LEADER 便會出現。	28000

D ZONE

車手名稱	駕駛車輛	出現條件	取得CP
紅の惡魔	JCESE	擊倒ZONE 內的TEAM LEADER 和MIDDLE BOSS 後便會出現。	28000

E ZONE

車手名稱	駕駛車輛	出現條件	取得CP
エキゾーストイヴ	A80RZM	擊倒ZONE 內的TEAM LEADER 和MIDDLE BOSS 後便會出現。	28000

BIG BOSS 出現條件

車手名稱	駕駛車輛	出現條件	取得CP
パープルメテオ	R32RN	使用B或C CLASS 車擊倒A、B和C ZONE 內的全部TEAM LEADER、MIDDLE BOSS、和ZONE BOSS 後便會出現。	24000
白いカリスマ	FD3RZ	使用A CLASS 車擊倒A、B和C ZONE 內的全部TEAM LEADER、MIDDLE BOSS、和ZONE BOSS 後便會出現。	24000

LAST BOSS

要遇見最後頭領必需擊倒1ST ENDING 後，A-E ZONE 內的所有TEAM LEADER、MIDDLE BOSS和ZONE BOSS，由於無論大LAST BOSS只有1人而且並不會有變化，所以他的資料便留待大家去發掘吧！





完成各地區後可購入的車種

▷ 完成A ZONE 後

車種	購入價錢(CP)
AE86L3	600000
AE86T2	620000
AE111T	1008000
AE111L	1106000
EK9	1680000
S13Q	289000
N5S16	1768000
Y33CV	2486000
Y34CV	4940000
SW20G	1680000
Y33GTU	2604000
Y34GU	4940000
S14KM	1706000
DC2	1320000
A80SZ	1240000
S13KM	605000
PS133	756000
100TV	2090000
GF8W4	2125000
S161V	4490000
GF8W5	2201000
BH5B	2898000
100MVM	2795000
FC3X	907000
SW20GT	2200000
A80RZ	1680000
NA1	6994000
964C2	4300000
BE5	2588000
GC8S6	2919000
FD3RZ	2113000
100TVM	2795000

▷ 完成B ZONE 後

車種	購入價錢(CP)
AE86T2	620000
AE86L3	600000
SW20G	1680000
PS133	756000
CH9	2498000
S13K	463000
GF8W6	2919000
DC2	1320000
A80SZM	3470000
GC8S4	2006000
S14QM	1400000
S15S	2008000
CN9A	2008000
CE9A	1725000
ST202	1380000
S13KK	822000
S13Q	289000
S14Q	905000
C34M	4500000
BH5B	2898000
C34	3286000
GC8K	3408000
GC8C4	2086000
GC8S6	2919000
GC8C5	2189000
GC8S5	2154000
AP1	3380000
EK9	1680000
FC3X	907000
100TV	2090000
S13QM	398000
CP9A	52985000

▷ 完成C ZONE 後

車種	購入價錢(CP)
EA21R	890000
EA11R	768000
PG6SA	826000
PP1	806000
R32GTM	686000
R34GT	3068000
Z32VS	3990000

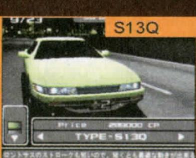
▷ 完成D ZONE 後

車種	購入價錢(CP)
NA2	9857000
Z15AM	3979000
Z15A	1880000
E34	7330000
EF8G	506000

▷ 完成E ZONE 後

車種	購入價錢(CP)
A31C	486000
ST205	1308000

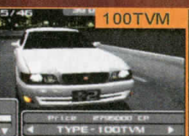




























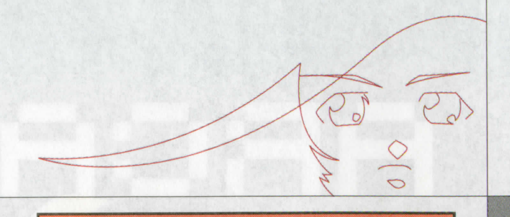


GAMEPLAYERS EXTRA

VOL.009



繼「Spriggan」之後，堀川 亮二名作又再動畫化。動畫版「ARMS」忠於原作故事及設定，加上漫畫版未能發揮的動感表演、與及新作畫，保證不令各位失望。





高槻 涼

開朗樂觀，擁有高超的精神力。小時候，一次意外中右腕受傷，受「ARMS」感染，潛伏體內。成為高中生後，「ARMS」蘇醒，右腕化成超級兵器，可發射大砲擊殺敵人。

ARMS

與漫畫版無典，動畫版「ARMS」故事以「高槻 涼」為中心發展。

「高槻 涼」、「新官 隼人」及「巴 武士」三名高中生意外被「侵蝕」，身體其中部份變成生化武器「ARMS」與襲擊他們的迷組織與其他異變「ARMS」展開戰鬥。

動畫版當中，當然也不會少了扣人心弦的生死決戰，今次全動感演繹，相信比起漫畫版的靜態表演吸引得多。

Star Ocean Ex

4月3日起逢星期二18:30於東京電視播放



參與聲優：
結城 比呂
飯塚 雅弓
金月 真美
關 智一
子安 武人

各位遊戲迷，還記得Enix當年在PS推出的出色RPG遊戲Star Ocean 2嗎？當年該遊戲曾一度成為佳話，時至今日，雖相隔多年，它也是Enix旗下十指屈算的出色遊戲。好評載道，由遊戲改編，故事經過重新製作，Star Ocean 2以外編Ex，動畫化再跟大家見面。

Star Ocean Ex

移帥到動畫，Ex的故事與遊戲也無大分別，副題「Ex」其實代表「Star Ocean 2」題材的另一套產品。

基於遊戲原著，故事一開始在未來科幻時份，焦點是地球聯邦軍一對父子。以防衛性質為理由，聯邦軍英雄之子「戈奧」奉父親命令與之一起出發，調查外星遺跡。

身受救世英雄血裔，「戈奧」任職軍方，難免遭受外界期待，備受壓力。自懂事以來，「戈奧」總是覺得父親的影子往往蓋著自己。即使在調查當中，他仍然為自己的存在意義而苦惱。

正因為該次任務，「戈奧」的人生從此改變。遺跡內，「戈奧」與遺跡產生共鳴，被轉移到另一個世界。醒來之時，眼前的是一個中古世界，森林內，一名少女正被幻想世界中的怪物襲擊。

本能地，「戈奧」拔槍轟擊，成功拯救少女「莉娜」，莉娜也使用奇蹟般的「治療能力」為「戈奧」療傷。

憑莉娜的一番話，「戈奧」知道自己身處在另一世界，「戈奧」為這樣展開異世界探險之旅，順道幫忙「莉娜」解開身世之迷。不知就裡地，逐漸變成背負起世界命運的勇者主人翁。

雙重故事大合併

原著「Star Ocean」之內，遊戲一開始分為兩個故事。當中，故事略帶不同，角色同伴也有相對，未能全部共存，對玩家而言實在可惜。

不過，在動畫版內，相信會更全面交待有關兩個故事分歧當中的來龍去脈、經過，以及各位角色的身世。論原著作品劇情，絕不比現時的動畫遜色。

此外，作品並會加插新劇情，描述「戈奧」與諸位角角牽生的趣事與旅程經歷等等…

憑「Star Ocean 2」這名字，作品已有一定保證，喜歡該遊戲的朋友和動畫記緊留意「Star Ocean Ex」。

精選動畫時間表

(4月4日至4月17日)

星期一至五

無線電視翡翠台

06:00 蘋果串燒樂園(重播)
09:15 至Net小人類(重播)
※連「小魔法變變變」
/4月6日起轉播「雷霆守護者」(原名：地球防衛企業)
09:35 櫻花大戰II(4月13日起至4月17日)
09:55 變形火車俠
10:15 機動新世紀(重播)☆
15:10 超人迪加(重播)☆
15:40 數碼暴龍(重播)
16:20 至Net小人類
※連「小魔法變變變」
/4月6日起轉播「雷霆守護者」(原名：地球防衛企業)
17:05 超級小黑咪(奉星期一、三、五)☆☆
/福星大咀鳥(奉星期二、四)☆
/4月16日起轉播「微星小超人」
00:30 柯南偵探電影劇場版—命啤牌—(4月6日凌晨，4月7日清早播放)
00:40 城市獵人之危機直播(4月13日凌晨，4月14日清早播放)
凌晨 扭計小霸王01:00後播放，每天時間不定，請自行留意公報

亞洲電視

10:50 大力水手
16:00 新格林童話
/4月12日播放「電子寵物小美神
16:55 魔法少女莎莎美
/4月12日起轉播「新世紀金鋼戰神」
17:25 女神候補生☆☆

周末

無線無視翡翠台

09:30 斑點狗歷險記
09:55 安妮記趣
10:20 小魔女Do-Re-Mi ☆
10:50 YO!我係馬騮精(重播)
11:20 百變小櫻 MAGIC 咭 (重播)
11:55 少女革命☆☆
14:00 神勇飛鷹俠OVA☆☆(4月14日播放)
16:00 機甲小寶
16:30 夢幻戰隊
17:30 忍者亂太郎(重播)※賽馬日改延至17:50分播放)☆
17:55 時空小偵探(重播)※賽馬日暫停
02:30 快打旋風(重播)

亞洲電視

09:30 鬼馬黃巴士(重播)
10:25 超級蜘蛛俠(SPIDER ULTIMATE)
17:00 末日戰士
17:30 無敵車神
22:30 頭文字D☆☆

週日

無線無視翡翠台

06:00 命運之子(重播)
09:00 魔法陣咕嚕咕嚕
09:30 勇者警察☆☆
09:55 冒險英雄
10:25 數碼戰隊
15:00 星空少女組 (重播)※賽馬日暫停
15:30 中華一番(重播)※賽馬日暫停
16:00 機甲小寶(重播)☆※賽馬日暫停
16:30 夢幻戰隊(重播)※賽馬日暫停
17:00 迷你愛神(重播)☆※賽馬日暫停
17:30 忍者亂太郎 (重播)☆※賽馬日改延至17:50分
17:50 時空小偵探※賽馬日暫停

亞洲電視

09:30 鬼馬黃巴士(重播)
10:00 相聚一刻☆
14:00 神勇飛鷹俠OVA☆☆(4月15日播放)
17:00 末日戰士
17:30 無敵車神
23:50 遊戲王☆☆
00:20 金田一少年事件簿☆☆

※所有節目播放時間以電視台最新公報為準

更正啟示

致各位讀者，上期本欄介紹的動畫「Soul Taker 鬼狩」實為筆誤，動畫實名「Soul Taker 魂狩」。現特此致歉，如造成不便，敬請原諒。



製造商：CAPCOM
推出日期：已推出
基板：NAOMI
ACT / 1~4P

機動戰士GUNDAM 聯邦VS自護

近期在遊戲機中心最吸引到玩者注意的，莫過於是以一年戰爭為背景的動作遊戲──機動戰士GUNDAM，聯邦VS自護。雖然這類型的遊戲屢見不鮮，但遊戲有著獨特的吸引力，再加上操作簡易，所以反應這般熱烈是非常合理的。

基本操作



MS操作指南

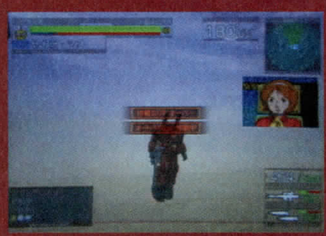
雖然各MS的操作方法都是大同小異，但特性方面部各有不同，現在便和大家簡單地講講怎樣使用STEP、BOOSTER、尋找TARGET等要點吧！

遊戲玩法！

在畫面的左上方，有一個名叫勝利GAUGE的計，當任何一方的勝利GAUGE被扣盡時便會立即輸掉。減少敵方勝利GAUGE的方法便是將敵人機體擊破，而減去多少便視乎被擊破機體的成本。簡單來說，每一部機體都有其成本（COST），當然機體的能力越強，其成本便會越貴，而每部機體的成本可見後頁。另外，遊戲中的死亡次數並沒有限制，但當然要勝利GAUGE能夠支付才可。所以，在選擇機體方面都要特別小心，若2人合作進行電腦戰，雙方都同時選擇GUNDAM出戰的話，只要雙方死去一次便會立即GAME OVER（因為勝利GAUGE並不能支付兩部高達的成本），但若是選擇GUNDAM和吉姆，便會比前者的有更的可能性。另外，戰場的範圍是會有限制的，若超越了便會強行被電腦帶回戰場內，但要小心，因為只有在空中才有無敵時間，若敵人趁你著地時發動攻擊的話，你便會被炸至粉碎。






著地時很容易被敵人擊中。

特殊系統解説！

砲擊

是特定MS才擁有的技倆，他們分別是太空坦克、雷射大砲、渣古II和雙面蟹。雖然BEAM系攻擊力強，但鑒於飛行的軌跡是一條直線的關係，當面前有著林林總總的建築物時，要擊中對手並不是一件容易的事。但對於擁有砲擊的MS而言，這些問題便能輕易解決。雖然在速度上砲擊是有所不及，但憑著其拋物線的軌跡，要飛越障礙物簡直是易如反掌。故此，在一些充滿障礙物的版面中，對擁有砲擊的MS是有著一定的優勢。


BEAM系攻擊的弱點是會受到障礙物所限制。


砲擊可越過一些障礙物。


亦可利用建築物作掩護。

武器選擇

在遊戲中，每一部MS的裝備都有所不同，而且某些更可作出武器選擇，例如聯邦軍就有GUNDAM，而自護則有渣古II。由於每種武器都有著不同的特性，故此在戰術上的運用亦會有著很大的變化，以渣古II的瑪基拉TOP砲為例，它除了射擊力強外，更有著砲擊特性，所以十分適合在遠距離為隊友作出支援。由此可見，武器選擇絕對是值得大家留意的一環。





盾

當然最基本的條件是要該MS是擁有盾牌才可，但到底要怎樣才可使用盾牌防禦呢？這便要視乎各MS而定，若以GUNDAM為例，用盾防禦的有效範便是正前方，而若是綠勇士的話，鑒於盾牌是放在背後的關係，故此若敵人在它背後攻擊的話便會自動減低所受到的傷害。





索敵的重要

只要用SEARCH/TARGET切換的按鈕便可尋找附近的敵人，並可LOCK ON敵人發動攻擊。由於玩者要面對很多的敵人，所以唯有盡快將最近自己的敵人擊倒才可減低被圍剿的機會，但亦要留意自己有沒有被敵人LOCK住，故此建議不要停留在一處太久，並且在無時無刻都要留意附近的環境。




在水中戰鬥對GUNDAM十分不利。

BOOSTER GAUGE

當按實JUMP鍵後便可使用BOOSTER。使用BOOSTER的同時，在下方的BOOSTER計便會不斷下降，只要BOOSTER計扣盡時便不能使用，若要再次使用，便要回到地面待BOOSTER計回復才可。但水陸兩用的MS卻較為特別，他們在水中使用BOOSTER時，BOOSTER計並不會下降，故此在水中作戰對他們特別有利。



STEP之活用！

只要連續輸入同一方向兩次（如：←←）便可使用STEP。在遊戲中是可作出前後左右4個不同方向的STEP，由於STEP比通常移動來得更快，所以用作避開敵人的遠程武器是十分有效的。而對於移動速度慢的MS來說，運用STEP的技巧更變得十分重要。


若對付一些移動力較低的機體，利用STEP更可擺脫敵人的狙擊。

攻擊技巧！

射擊戰

雖然遊戲中是可LOCK ON敵人，但只要敵人輕輕地作出左右移動便可輕易避開所有遠程攻擊，故此建議玩者不要停下來攻擊，應跟著目標作出左右移動，甚至可利用地形和障礙物作掩護，或者配合STEP來加快攻擊都會收到不錯的效果。此外，若敵人在空中或剛剛著地時便要立即作出狙擊。不過，除了不斷發動攻擊外，亦要留意自己所剩餘的彈數，因為當沒有彈藥時是需要一段時間RELOAD的，在這時便會較為危險。


和原著一樣，用BEAM系攻擊魔霸是沒有用的。


大家要留意左上方的圓圈，被魔霸的米加粒子砲擊中便會得到如此下場……

格鬥戰

由於在遊戲中並不能隨心所欲地使用擋格，所以在埋身時擊中對手和被擊中只是一線之差，但只要熟悉每一種格鬥技的用法，便會較容易和較快擊倒對手。所有MS的格鬥技的輸入方法都是共通的，而總共有3種，第1種是連按2至3次格鬥鍵；第2種是JUMP的途中按格鬥鍵，這種攻擊的速度比一般的攻擊為快；最後的便是將格鬥鍵和JUMP鍵一同按下，特殊格鬥若配合STEP使用會有更佳效果。


此作亦十分講求合作性，若各自為政的話是沒有勝算的。

令特定的駕駛員出現

雖然在遊戲中是可在オマカセ中選出特定的駕駛員，但鑒於某些玩者不太熟悉那些駕駛員的日文名稱，所以便趁這個機會在這裏公開一些特定駕駛員的名單吧！

聯邦軍

名稱	名稱（日文）
阿寶	アムロ
阿佳	カイ
小林隼	ハヤト
馬茜	セイラ
阿龍	リュウ
史靈加	スレッガー

自護軍（ジオン）

名稱	名稱（日文）
馬沙	シャア
嘉曼	ガルマ
娜娜	ララィ
佳亞（黑色三連星）	ガイア
馬殊（黑色三連星）	マッシュ
奧迪加（黑色三連星）	オルテガ
湯二剛	ドズル
麥古比	マ・クベ
賴巴	ランパ





全MS資料

Rx-78 GUNDAM



COST：375
盾：有
武器選擇：有
砲擊可能：不能

機體資料
耐久力：520
最遠LOCK ON距離：600m
防禦力：B
通常移動速度：43.4m/s

武器資料	
BEAM RIFLE（ビームライフル）	彈數：10 射程：700m 威力：120
HYPER BAZOOKA（ハイパーバズーカ）	彈數：15 射程：600m 威力：彈頭100、爆風40
GUNDAM HAMMER（ガンダムハンマー）	威力：200
VULCAN（バルカン）	彈數：50 射程：150m 威力：8
BEAM SABRE（ビームサーベル）	威力：80~120

RX-75太空坦克



COST：200
盾：冇
武器選擇：冇
砲擊可能：能

機體資料
耐久力：640
最遠LOCK ON距離：700m/1400m（砲擊時）
防禦力：A
通常移動速度：39m/s

武器資料	
CANNON砲（キャノン砲）	彈數：6 射程：1000m 威力：60x2
POP MISSILE（ポップミサイル）	彈數：90 射程：150m 威力：8x8

RX-77雷射大砲



COST：250
盾：冇
武器選擇：冇
砲擊可能：能

機體資料
耐久力：560
最遠LOCK ON距離：650m/800m（砲擊時）
防禦力：B
通常移動速度：35.4m/s

武器資料	
BEAM RIFLE（ビームライフル）	彈數：4 射程：600m 威力：100
GUN CANNON砲（ガンキャノン砲）	彈數：6 射程：700m 威力：60x2
KICK（キック）	威力：60~80

RMG-79吉姆



COST：195
盾：有
武器選擇：冇
砲擊可能：不能

機體資料
耐久力：400
最遠LOCK ON距離：540m
防禦力：D
通常移動速度：38.6m/s

武器資料	
BEAM SPRAY GUN（ビームスプレーガン）	彈數：12 射程：600m 威力：75
VULCAN（バルカン）	彈數：50 射程：150m 威力：6
BEAM SARBE（ビームサーベル）	威力：70~90

MS-05渣古 I



COST：150
盾：冇
武器選擇：有
砲擊可能：不能

機體資料
耐久力：400
最遠LOCK ON距離：480m
防禦力：B
通常移動速度：35m/s

武器資料	
渣古MACHINE GUN（ザクマシンガン）	彈數：120 射程：300m 威力：16x5
渣古BAZOOKA（ザクバズーカ）	彈數：20 射程：380m 威力：彈頭80、爆風40
CRACKER（クラッカー）	彈數：2 射程：200m 威力：本體16、爆裂後碎片16x6、爆風40
格鬥（格鬥）	威力：40~100

MS-7老虎



COST：200
盾：有
武器選擇：冇
砲擊可能：不能

機體資料
耐久力：480
最遠LOCK ON距離：490m
防禦力：B
通常移動速度：45.5m/s

武器資料	
5連裝MACHINE GUN（5連裝マシンガン）	彈數：80 射程：250m 威力：8x5
HEAT劍（ヒート劍）	威力：80~120
HEAT ROD（ヒートロッド）	威力：58xα

MS-6渣古 II / MS-6渣古 II（馬沙專用機）

MS-6渣古 II
COST：160
盾：冇
武器選擇：有
砲擊可能：能

MS-6渣古 II（馬沙專用機）
COST：175
盾：冇
武器選擇：冇
砲擊可能：能

機體資料（MS-6渣古 II）
耐久力：440
最遠LOCK ON距離：500m
防禦力：B
通常移動速度：35m/s

機體資料（馬沙專用機）
耐久力：400
最遠LOCK ON距離：510m
防禦力：C
通常移動速度：35m/s

MS-6渣古 II 武器資料	
渣古MACHINE GUN（ザクマシンガン）	彈數：120 射程：300m 威力：16x5
渣古BAZOOKA（ザクバズーカ）	彈數：20 射程：380m 威力：彈頭100、爆風40
瑪基拉TOP砲（マビラトップ砲）	彈數：30 射程：800m 威力：100
CRACKER（クラッカー）	彈數：2 射程：200m 威力：本體16、爆裂後碎片&爆風：16x6
MISSILE POT（ミサイルポット）	彈數：6 射程：525m 威力：（彈頭60、爆風40）x3or6連射
HEAT FORK（ヒートホーク）	威力：80~100

MS-6渣古 II（馬沙專用機）武器資料	
渣古MACHINE GUN（ザクマシンガン）	彈數：180 射程：300m 威力：16x5
渣古BAZOOKA（ザクバズーカ）	彈數：20 射程：380m 威力：彈頭80、爆風40
CRACKER（クラッカー）	彈數：2 射程：200m 威力：本體16、爆裂後碎片：16x6、爆風：16x6
HEAT FORK（ヒートホーク）	威力：80~120

MS-09R大魔



COST：225
盾：冇
武器選擇：冇
砲擊可能：不能

機體資料
耐久力：480
最遠LOCK ON距離：630m
防禦力：B
通常移動速度：54m/s

武器資料	
GIANT・BUZZ（ジャイアント・バズ）	彈數：10 射程：525m 威力：彈頭60、爆風40
擴散Beam（擴散ビーム）	彈數：2 射程：525m 威力：40
HEAT劍（ヒート劍）	威力：80~120

MSM-04 ACGUY



COST：170
盾：冇
武器選擇：冇
砲擊可能：不能

機體資料
耐久力：440
最遠LOCK ON距離：550m
防禦力：B
通常移動速度：42.5m/s

武器資料

武器	數據
頭部VULCAN（頭部バルカン）	彈數：20 射程：300m 威力：20x18
ROCKET砲（ロケット砲）	彈數：10 射程：300m 威力：80
格鬥（格鬥）	威力：40~120

YMS-15 強人



COST：245
盾：有
武器選擇：冇
砲擊可能：不能

機體資料
耐久力：520
最遠LOCK ON距離：600m
防禦力：B
通常移動速度：39.6m/s

武器資料

武器	數據
NEED MISSILE（ニードミサイル）	彈數：10 射程：600m 威力：8x5
HYDE PUMP（ハイドポンプ）	彈數：10 射程：不明 威力：本體20x5、爆風20x5
BEAM SABRE（ヒームサーベル）	威力：90~130

MSM-07魔蟹 （）內的數值為馬沙專用機



COST：200（220）
盾：冇
武器選擇：冇
砲擊可能：不能

機體資料
耐久力：520（480）
最遠LOCK ON距離：580m（580m）
防禦力：B（C）
通常移動速度：36m/s（42.5m/s）

武器資料（與馬沙專用機共通）

武器	數據
BEAM砲（ビーム砲）	彈數：10 射程：400m 威力：80
頭部ROCKET砲（頭部ロケット）	彈數：48 射程：400m 威力：16x6
格鬥（格鬥）	威力：80~120

MSM-02自護號



COST：375
盾：冇
武器選擇：冇
砲擊可能：不能

機體資料
耐久力：520
最遠LOCK ON距離：600m
防禦力：A
通常移動速度：49.2m/s

武器資料

武器	數據
腕部BEAM砲（腕部ビーム砲）	彈數：50 射程：700m 威力：42x5
頭部BEAM砲（頭部ビーム砲）	彈數：1 射程：600m 威力：80

MSM-10雙面蟹

COST：200
盾：冇
武器選擇：冇
砲擊可能：能

機體資料
耐久力：600
最遠LOCK ON距離：700m/1400m（砲擊時）
防禦力：A
通常移動速度：36m/s

武器資料

武器	數據
米加粒子砲（メガ粒子砲）	彈數：8 射程：1000m 威力：48x4
頭部米加粒子砲（頭部メガ粒子砲）	彈數：1 射程：1000m 威力：120
CROW（クロー）	威力：40~60

MS-14綠勇士 （）內的數值為馬沙專用機



COST：300（325）
盾：有
武器選擇：冇
砲擊可能：不能

機體資料
耐久力：520（480）
最遠LOCK ON距離：590m（600m）
防禦力：B（C）
通常移動速度：40.4m/s（42.5m/s）

武器資料（與馬沙專用機共通）

武器	數據
BEAM RIFLE（ビームライフル）	彈數：10 射程：600m 威力：120
BEAM長刀（ビームナギナタ）	威力：80~120
長刀回轉（ナギナタ回轉）	威力：80

MSM-03 GOGG



COST：200
盾：冇
武器選擇：冇
砲擊可能：不能

機體資料
耐久力：640
最遠LOCK ON距離：550m
防禦力：B
通常移動速度：24m/s

武器資料

武器	數據
米加粒子砲（メガ粒子砲）	彈數：2 射程：200m 威力：20x12
魚雷（魚雷）	彈數：12 射程：300m 威力：彈頭60x2、爆風40 x 2
格鬥（格鬥）	威力：100~140

能力比較

最便宜COST之機體 — NO.1 150 渣古 I

名次	機體	COST
NO.1	渣古 I	150
NO.2	ACGUY	170
NO.3	ACGUY	
NO.4	馬沙專用渣古 II	175
NO.5	吉姆	195
NO.6	太空坦克	200
	老虎	200
	GOGG	200
	魔蟹	200
	雙面蟹	200
NO.11	馬沙專用魔蟹	220
NO.12	大魔	225
NO.13	強人	245
NO.14	綠勇士	300
NO.15	馬沙專用紅勇士	325
NO.17	GUNDAM	375
	自護號	375

射擊距離最長之機體 — NO.1 1000m 雙面蟹 ,太空坦克

名次	機體	射擊距離
NO.1	雙面蟹	1000m
	太空坦克	1000m
NO.3	渣古 II	800m（瑪基拉TOP砲）
	雷射大砲	800m
NO.5	GUNDAM	700m（BEAM RIFLE）
	自護號	700m
NO.7	吉姆	600m
	強人	600m
	綠勇士	600m
	馬沙專用紅勇士	600m
NO.11	大魔	525m
NO.12	魔蟹	400m
	馬沙專用魔蟹	400m
NO.14	渣古 I	380m（渣古BAZOOKA）
	馬沙專用渣古 II	380（渣古BAZOOKA）
NO.16	GOGG	300m
	ACGUY	300m
NO.18	老虎	250m

攻擊力最高之機體（格鬥） — NO.1 100~140 GOGG



名次	機體	攻擊力
NO.1	GOGG	100~140
NO.2	強人	90~130
NO.3	魔蟹	85~120
	馬沙專用魔蟹	85~120
NO.5	GUNDAM	80~120
	馬沙專用渣古 II	80~120
	老虎	80~120
	大魔	80~120
	綠勇士	80~120
	馬沙專用紅勇士	80~120
NO.11	ACGUY	40~120
NO.12	渣古 II	80~100
NO.13	渣古 I	70~100
NO.14	吉姆	70~90
NO.15	雷射大砲	60~80
NO.16	雙面蟹	40~60
NO.17	太空坦克	—
	自護號	—

耐久力&防禦力最強之機體 — NO.1 640/A 太空坦克



名次	機體	耐久力/防禦力
NO.1	太空坦克	640/A
NO.2	GOGG	640/B
NO.3	隻面蟹	600/A
NO.4	雷射大砲	560/B
NO.5	自護號	520/A
NO.6	GUNDAM	520/B
	魔蟹	520/B
	強人	520/B
	綠勇士	520/B
NO.10	老虎	480/B
	大魔	480/B
NO.12	馬沙專用魔蟹	480/C
	馬沙專用紅勇士	480/C
NO.14	ACGUY	440/B
	渣古 II	440/B
NO.16	渣古 I	400/C
NO.17	馬沙專用渣古 II	400/C
NO.18	吉姆	400/C

通常移動速度最高之機體 — NO.1 54m/s 大魔



名次	機體	速度
NO.1	大魔	54m/s
NO.2	自護號	49.2 m/s
NO.3	老虎	45.5 m/s
NO.4	GUNDAM	43.4 m/s
NO.5	馬沙專用魔蟹	42.5 m/s
	ACGUY	42.5 m/s
	馬沙專用紅勇士	42.5 m/s
NO.8	綠勇士	40.4 m/s
NO.9	強人	39.6 m/s
NO.10	太空坦克	39 m/s
NO.11	吉姆	38.6 m/s
NO.12	魔蟹	36 m/s
NO.13	隻面蟹	36 m/s
NO.14	雷射大砲	35.4 m/s
NO.15	渣古 I	35 m/s
	渣古 II	35 m/s
	馬沙專用渣古 II	35 m/s
NO.18	GOGG	24 m/s

攻擊力最高之機體（射擊） — NO.1 200（GUNDAM HAMMER） 大魔

名次	機體	攻擊力
NO.1	GUNDAM	200（GUNDAM HAMMER）
NO.2	雙面蟹	192（頭部米加粒子砲）
NO.3	綠勇士	120（BEAM RIFLE）
	馬沙專用紅勇士	120（BEAM RIFLE）
NO.5	渣古 II	100（瑪基拉TOP砲）
NO.6	渣古 I	80（渣古BAZOOKA/彈頭）
	馬沙專用渣古 II	80（渣古BAZOOKA/彈頭）
	自護號	80（頭部BEAM砲）
NO.9	吉姆	75（BEAM SPRAY GUN）
NO.10	大魔	60（GIANT・BUZZ）
NO.11	雷射大砲	60x2（GUN CANNON砲）
	太空坦克	60x2（CANNON砲）
NO.13	ACGUY	55（ROCKET砲）
NO.14	GOGG	20x12（米加粒子砲）
NO.15	魔蟹	16x6（頭部ROCKET砲）
	馬沙專用魔蟹	16x6（頭部ROCKET砲）
NO.17	老虎	8x5（連裝MACHINE GUN）
	強人	8x5（NEED MISSILE）



HEAVY METAL Geomatrix

製造商：CAPCOM
推出日期：預定6月
基板：NAOMI + GD-ROM SYSTEM
ACT / 1P ～ 4P

鳴謝：尖沙咀加拿芬道金星遊戲機中心提供拍攝場地

雖然CAPCOM已經在較早之前，以半否認的口吻表明今後將會削減業務用方面製作的趨向，但此舉並不表示CAPCOM會一下子放棄十多年來在業務用市場所建立的基業，相反，除了緊接而來的《機動戰士GUNDAM 連邦vs.自護》、《CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO》、《BIOHAZARD FIRE ZONE》和《CAPCOM VS. SNK 2》之外，CACPOM還有一款由美國分部方面開發的3D NETWORK SHOOTING《HEAVY METAL Geomatrix》即將向外界公開，而我們《GAMEPLAYERS DC》有幸可以在遊戲推出之前，率先體驗一下遊戲的始末，究竟遊戲有何特別？看過以下的介紹大家便自然會一清二楚！

What's《HEAVY METAL》？



看到標題和由美國方面開發兩點，大家必定會聯想到今次的作品會帶有很強烈的美國色彩，不過也只是猜中了一半，因為《HEAVY METAL Geomatrix》其實源於美國一本同名的漫畫雜誌，而遊戲中的人物便是出自《HEAVY METAL》裏面其中一位主筆Simon Bisley的手筆，而且遊戲更採用了《SPAWN In The Demons Hand》同一開發引擎編寫，所以上至喜歡《SPAWN》，下至喜歡《HEAVY METAL》的人也會照單全收！

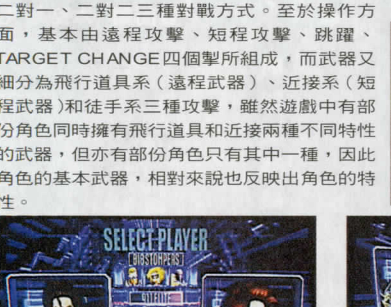


◆《HEAVY METAL》的兩位主筆Simon Bisley（圖左）和Kevin Eastman（圖右）



至於《SPAWN》和《HEAVY METAL》最大分別的地方，除了勝負由體力作來決定之外，《HEAVY METAL》更加重視同伴與同伴之間的合作，而為了避免出現二對一的不利情況，在同伴被敵方擊倒時，只要走到同伴的跟前，將自己一半的能源與同伴平分，同伴便可以繼續作戰。此外，由於《HEAVY METAL》刪除了自動捕捉或鎖定視野最近距離敵人的系統，所以亦增設了一個能夠轉移攻擊目標的TARGET CHANGE掣，表面上似乎多了一重功夫，不過卻剛好避免被對手夾擊時，不能即時作出反擊的麻煩，而且更可以有效率、更有選擇性地鎖定目標，與同伴分道或合力夾擊敵人。

GAME SYSTEM



既然採用了《SPAWN》同一開發引擎編寫，所以玩法方面難免會有很多相似的地方，而且同樣可以容納四個人同時進行對戰，共分單對單、二對一、二對二三種對戰方式。至於操作方面，基本由遠程攻擊、短程攻擊、跳躍、TARGET CHANGE四個掣所組成，而武器又細分為飛行道具系（遠程武器）、近接系（短程武器）和徒手系三種攻擊，雖然遊戲中有部份角色同時擁有飛行道具和近接兩種不同特性的武器，但亦有部份角色只有其中一種，因此角色的基本武器，相對來說也反映出角色的特性。













◆ 遊戲一共有四路人馬、十二名角色以供選擇



◆ 每個場地道均有增加速度的道具和火力強勁的特殊武器

◆ 就連SATELLITE CANNON亦不例外……





◆ 如果被轟開後沒有即時作出受身，對方就有權繼續追擊





◆ 善用起跳後空中DASH等一連串動作，能夠在埋身以至遠距離的場合，發揮迴避後反擊的效果

※以上內容及畫面仍然屬於開發中的版本



※以上內容及畫面仍然屬於開發中的版本

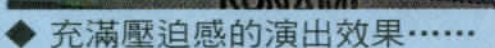
一擊必殺的美學！

SLG / 1P
製造商：KONAMI
推出日期：未定

SILENT SCOPE 3（暫稱）

試過在惡劣的環境底下進行任務，又試過二人合作和對戰，究竟《SILENT SCOPE 3》還會有甚麼新點子呢？答案是沒有，但這樣並不表示遊戲會因此而比下去，相反，沒有了時間上的限制，不可以有任何失誤的要求就更加高，加上嶄新的演出效果，總括來說完成度比之前兩集還要高呢！



◆ 充滿壓迫感的演出效果……

Story

世界各地於同時間發生多宗恐怖活動，為了應付這類突發事件，一支由狙擊手組成的反恐怖組織的特殊部隊也應運而生，以最迅速、最隱密的情況之下狙擊目標、完成任務……

Mission Analyze

正如之前所講，由於今集沒有了時間上的限制，所以在絕大部份的情況下，狙擊手也必須遵守以一發子彈解決目標的信條，盡量將失誤的機會減至最低，因為任務需要秘密地進行，只要有一發子彈落空或誤射目標，也會立即引起四週圍的注意，繼而找出狙擊手的藏身位置，加強了目標的警覺性和發動反擊的危險性，要順利進行任務就變相更加困難。





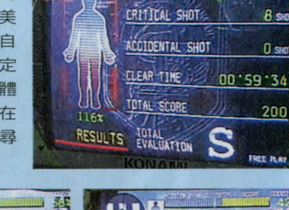
◆ 指揮官會於每關開始前清楚地解釋任務的內容和需要注意的事項



Technical Check

一如以往，今集依然保留了回復體力的系統，只要用RIFLE SCOPE 成功捕捉到匿藏於隱蔽或多人出沒的地方的美女，便會自然回復一定數量的體力，所以在進行緊張刺激的任務之餘，各位也不忘找尋回復體力的「好地方」！









◆《SILENT SCOPE 3》更加入了難度上的選擇，選擇狙擊恐怖組織的首腦，以至為任何突發的緊急事故解危

GAHAHA 一発堂

ガハハ・イッパツドウ™

製造商：namco
開發商：METRO
推出日期：已推出(3月上旬)
基板：SYSTEM 11
ETC / 1P～2P

去年憑著瘋狂駕駛遊戲《TRUCK 狂走曲》而聲名大噪的新晉開發商METRO，今年又獻新尤，推出一款不論玩法和內容也和KONAMI《GACHA GACHA CHAMP》一模一樣的《GAHAHA．一發堂》，但論瘋狂程度則比之前的《TRUCK 狂走曲》更有過之而無不及……

奪回早餐之大作戰！

邪惡野心家奪去了路易博士的寶物——早餐，快要餓死的路易唯有命令兩位助手波特和湯姆，追捕偷了早餐的三名傢伙，奪回早餐，拯救路易博士……






【路易．湯姆】



【路易．波特】

METRO ╳ namco ＝？

METRO與namco今次再度攜手合作，除了繼續保留一貫瘋狂惹笑的情節之外，亦沒有忽略到遊戲本身最重要的遊戲性，遊戲一共收錄了二十四款不同難度的迷你遊戲，由五關(區域)所組所，只要依照每款迷你遊戲內的指示，用ANALOG STICK做出前後左右對側拍打、轉圈和向下拍等動作，而為了令各位更加清楚明白遊戲的玩法，香港版本的《GAHAHA．一發堂》更會以中文字幕表示，各位便不需要在半懂非懂的情況下完成遊戲。





◆ 單是控制器的實相已經十分之地底




◆ 遊戲亦非常重視二人進行時需要合作的重要性


GAME PLAYERS GROUP
史上最強PS2遊戲
鬼武者完全攻略本
完全故事式攻略
公開所有隱藏要素
道具、武器、地圖…等等DATA一一收錄
仲有四大神秘附錄
與遊戲同步推出 | 2月2日約定你
HKD $50
CAPCOM®
CAPCOM ASIA CO. LTD. 出版
遊戲誌編輯部製作
鬼武者®
史上最強PS2遊戲
完全攻略本
Composed by © Mamoru Samuragoch
Character Samanosuke Akechi by © Amuse/ Fu Long Production,
© CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHT RESERVED.
Guest Creator:Takeshi Kaneshiro
GAME PS PLAYERS

By 無責任主持人·金



辯論壇

辯論壇是一個給大家舒發自己意見的地方，每次我們都會訂下辯論題目，之後讀者可以把自己的意見寫下，字數為150字以上（不設上限，視乎你有沒有理據），之後請郵寄至「香港 灣仔駱克道33號 福利商業中心7樓 GamePlayers DC 收」信封面請註明「辯論壇」，或是Email到以下信箱「freetalk@gameplayers.com.hk」，最具代表性的信將會刊登在本論壇之上，而我們每期更會從正反雙方各選出最好的一篇文章，送上小小稿費以作鼓勵，請大家踴躍參加!

今期的辯題是「SEGA全力開發遊戲後，出品必定有所保証！」，以下是一些讀者的來信。

正方

主持人:

本人並不是世嘉的忠實fans，亦非其他主機的擁護者，我一向打機都只以質素來作評論，以下是小弟認為頗「忠肯」的看法，希望和大家分享一下。

我認為世嘉全力開發遊戲後，出品必定有一定的保証，首先是因為該公司一向都有一班優秀的遊戲開發人員，就以眾所周知的《莎木》為例，足可見那班人員的深厚功力，所以某程度上是有所保証。

其次是世嘉已經失去主機開發這個大方向，而且更揚言全力開發遊戲，所以他們現在的形勢可謂「唔衰得」的局面，因為如果再次失敗，失去面子不用說，更嚴重是失去了尊嚴，所以必需抱著「背水一戰」的心理去創作，而好的作品亦必會因而誕生。

最後當然要說說資金的問題，以往即使在主機方面虧捐不少金錢，但仍會付出龐大資金去開發遊戲，難道現在認清目標後會不進反退！？所以在更集中的財力支持下，製作的水準亦將會提昇。

祝　　貴刊成為GAME 書之王

秋名最快的86組合 樹

反方

Dear 主持人

本人做事比較實事求事，可算是一個「務實派」的人，所以要我認同SEGA往後的出品必定有保証，確實是不敢苟同，理由如下:

首先即使SEGA有多年製作遊戲的經驗，但製作的作品亦未必全部是佳作，當中更曾經出現一些「垃圾」遊戲，例如《熱血親子》和《月花霧幻譚~TORICO》兩隻便是好例子，這証明了世事無絕對，即使是老行尊亦有失手的一日。

第二是當在主機作支持時，製作隊伍的士氣亦會比較旺盛，但現在失去主機的支持，他們便像是流離失所的創作人一樣，感覺就像是懷才不遇那樣，創作的熱誠亦相對地下降，在這個士氣低落的情況下，好作品出現的機會率比較低。

最後，即使那些製作人能夠克服以上的心理障礙，但要為其他主機開發遊戲時，過往的技術可能已經派不上用途，因為機能、平台都和以前有頗大分別，在未能掌握到以上技術的情況下，開發好遊戲只是天荒夜談，所以要求SEGA立即有好作品推出好像有點過份苛刻。

祝　　貴刊銷量直線上升

九保「家程」の傳說

在刊登過讀者珍貴的意見後，今期的辯論亦告一段落，**而下期的辯題將會作出少許變動，形式將會改為面對面的對談**，下期首先刊登示範版本，如果有意和我們面談的話，各位可以把自己的個人資料、電話郵寄或Email有關地址即可。最後請大家多多支持!

新聞速遞

美國AIAS得獎名單

美國的The Academy of Interactive Arts and Sciences(互動藝術與科學學院)在最近宣佈了，第四屆遊戲獎的得獎名單，當中有PC遊戲的部份，以下是得獎名單：

本年遊戲：《Diablo II》(Blizzard Entertainment)
本年PC遊戲：《Diablo II》(Blizzard Entertainment)



本年連線遊戲：《MechWarrior 4》(Microsoft)



本年大型 / 持續性遊戲：《EVERQUEST:Ruins of Kunark》(Verant Interactive)



本年動作 / 冒險遊戲：《DEUS EX》(Ion Storm)



本年模擬遊戲：《MechWarrior 4》(Microsoft)
本年角色扮演遊戲：《Diablo II》(Blizzard Entertainment)

本年角色與故事遊戲：《Baldur's Gate II》(Interplay)



本年運動遊戲：《FIFA 2001》(Electronic Arts)、《Motocross Madness 2》(Microsoft)



本年策略遊戲：《Age of Empires II: The Conquerers》(Microsoft)



本年家庭遊戲《Return of the Incredible Machine: CONTRAPTIONS》(Sierra On-Line)

本年最創新遊戲：《DEUS EX》(Ion Storm)

以上是主要得獎名單，其餘還有一些遊戲能夠進入決賽而未能詳盡報，有興趣可以到http://www.interactive.org/網址參觀。(金)

台灣《UO》換ISP？

由於台灣《Ultima Online》玩家強烈抗網路不穩道致影響遊戲，所以有關方面正在研究解決方法，但由於台灣分公司只負責單機版，所以未有足夠人力和技術去面對問題，於是在4月中美國總公司將會派遣技術人員前來作評估，如果仍然無法解決現有的問題，並不排除更換ISP甚至是撤除在台的Sever，不過這發生的機會微乎其微。

而以上問題亦影響到正在美國發售的《Ultima Online: Third Dawn》，並把遊戲暫緩在台灣發售，因為有關方面希望把遊戲和解決問題的方法一起推出。不過4月底將是發售的最後限期，因為此終不能拖延玩家太久吧！(金)

大件事！遊戲出了問題！





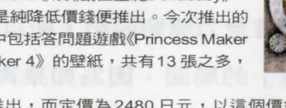
Alice原本於4月5日推出的戀愛RPG遊戲《Square of the Moon》由於發現遊戲出了問題，於是立即採取行動。

由於Alice在遊戲測試中發現即將推出的戀愛RPG遊戲《Square of the Moon》有很多問題，於是決定更改發售日期，由4月5日推遲到4月19日，而遊戲予約及電話咭予約的日子也相對延遲，遊戲予約延遲至4月17日，而電話咭延遲至4月19日。對於這次事件，Alice覺得十分抱歉，亦希望玩者可以體諒他們。

《Square of the Moon》的故事發生在1999年，天空突然出現了另一個月亮，而三年後便發生了離奇的事，主角「羽村亮」受天文部部長拉攏，成為調查隊「火者」其中的一人，而且開始了搜查及追擊的任務。(Gameplayers.com.hk)

美少女遊戲推出廉價版





Cyberfront定期推出廉價遊戲相個大家也知道，今次「PC Game Best Series」第18彈將會推出人氣的遊戲《Princess Maker》及《創世聖紀Devadasy》。

今次這個《PC Game Best Series第18彈》包括美少女遊戲《Princess Maker》及《創世聖紀Devadasy》，而且為了吸引更多玩者購買，今次《Princess Maker》將會有點特別，不是純降低價錢便推出。今次推出的《Princess Maker》遊戲名字是《Princess Maker Q + Illustration Pack》，當中包括答問題遊戲《Princess Maker Q》，以及歷代多隻《Princess Maker》以及仍在製作中的《Princess Maker 4》的壁紙，共有13張之多，Fans們一定會很高興吧！

另一隻是正在製作OVA的SLG遊戲《創世聖紀Devadasy》，兩隻遊戲將會在5月3日推出，而定價為2480日元，以這個價錢可以購得這些遊戲，絕對是超值。(Gameplayers.com.hk)







不分類報導

隨著各間遊戲廠商都宣告虧損，業界的巨人Electronic Arts亦要裁員，並且一次裁減近200名員工，而且更是導致《Ultima Worlds Online:Origin》取消的主因。

另一方面《Ultima Online: Third Dawn》現已在美國發售。

最新一集的Rainbow Six經已打破電腦遊戲名字最長的紀錄，名稱為《Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear Mission Pack: Covert Ops Essentials: Hardcore Edition》，將於今年底發售。

Tribes 2將會在本周再次進行大規模的Beta Test，各位是否其中一員呢！？

在一眾廠商都因虧損或種種問題而裁員之際，Activision宣佈2001年度的收益將會超過預期，似乎遊戲界仍然未到達絕境。

Neverwinter Nights

在今年的9月全球性的屠龍大會將會一觸即發，全因為有《Neverwinter Nights》的出現，把所有玩家禁錮在網路上的迷宮內，並派出凶猛怪物向各位襲擊，就在這情況下，試問有誰不會提起兵器，向著「屠龍勇士」的稱號前進呢!



4年時間的傑作

開發商BioWare對於此遊戲極為重視，並且花了4年時間作開發，其中2年是動用了全公司的資源、人力和物力去動工創作，所以遊戲集合了很多設計師的良好意見。而另一方面，他們為了擺脫傳統Dungeons & Dragons的平淡模式，所以特意使用較強力的工具，把遊戲內人與人之間的距離拉得更近。除此之外，網路世界建造成有一定自由、靈活和刺激度，更不用擔心會因為一些意外失去自己的記錄，因為將有一部額外的伺服器專是儲存記錄，給玩家多一層的保障。

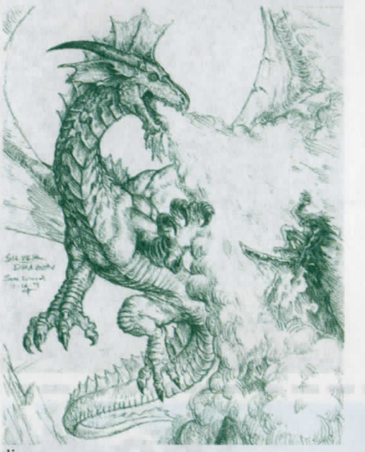
單又得，多又得

在《Neverwinter Nights》之除了包含網絡遊戲外，當中也有一隻單人玩的遊戲，時間長度大概是60-70小時，所以即使沒有上網的玩家亦能享受到遊戲的樂趣。而網絡上的勇者需要向成為Dungeon Master的道路邁進，因為做到Dungeon Master後，就等如在《Neverwinter Nights》內得到無限的力量。若果再配合遊戲內置的簡單易用編輯工具，大家可以編制一個真正屬於自己的城堡，成為網路上的真霸者。



發行商:	Interplay
製造商:	BioWare
遊戲類型:	RPG
發售日期:	2001年9月
系統需求:	Windows 95/98

by 金





拯救城市大英雄

在單人模式之內，各位將會扮演一名毫無經驗的角色，必需經過一個簡單的考驗才能正式進入遊戲城市Neverwinter，不過這並非一個幸福的市鎮，反而是個正被不明的致命病毒侵襲，因此而被隔離的死城。大家需要執行的任務是尋找對付病毒的方法，在這個過程中會經歷很多劇情以及重重難關，大家需要花不少時間去全部擊破呢!

角色介紹

在開始遊戲後大家會遇到不同種類的角色，當中包括Barbarian、Paladin、Ogre、Sirine和Troll，每種都有不同能力的特性，以下逐一為各位介紹:



Barbarian

來自很遙遠又安任的城市，他們以強大的氣力和凶猛個性生存，所以多數民族都敬而遠之，但其本身的弱點亦在於笨重的肌肉，這為他們帶來很多危險，幸有有必殺技Barbarian Rage保護，使稍為有智慧的人都會聞風而逃。

Paladin

所為經常與惡勢力對抗的Paladin，到達遊戲的時代已經有少許變更，因為每個種族都對價值有新的定義，在互相都有需要保護的情況下，正義已經變得不明確，不過他們學得的技能亦是最多。



Ogre

Ogre是一種巨大、面目可憎、貪婪的非人非妖類，通成都做一些埋伏、偷襲和盜竊的勾當，但本身擁有對抗病毒的能力，是個奴隸階層的種族，每當有人企圖離開Neverwinter便會出現並帶來死亡。

Sirine

Sirine是一個漂亮又似人的女性生物，一般的情況下絕少與其他民族接觸，冒險家稍為接近都會受到攻擊，但有極少數的Sirine企圖和其他人溝通，但那些一經接觸的人通常都會人間蒸發，所以經常都有人提醒冒險家不要受迷惑。

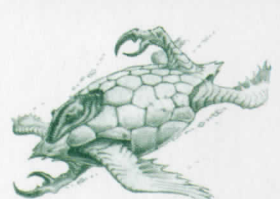


Troll

Troll是可怕的食肉生物，在任何森林內都可以找到，並且因為沒有恐懼和有再生機能，所以生命力特別強大，在饑餓的時候更會窮追不捨，是個所有民族都會躲避的部族，亦由於他們經常在Neverwinter附近出沒，使這人間地獄更為凶險。





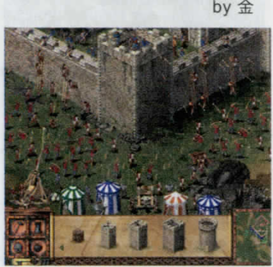
Stronghold

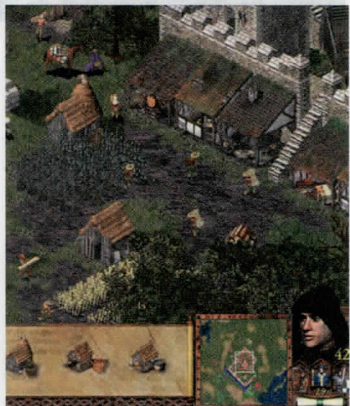
城堡在大概14世紀年間可謂非常重要，如果擁有一座堅固耐用的更能直接影響戰鬥的結果，不過那些「古董」於現在的科技戰爭中已經用途甚少，如果想看見它們重振雄風，那就請到《Stronghold》吧！



PC GAME
發行商：Gathering of Developers
製造商：FireFly Studios
遊戲類型：STG
發售日期：2001 年9月
系統需求：Windows 95/98/2000

by 金





自我建設考心思



在《Stronghold》內同時包含兩種玩法，一種是Simcity 般的城堡建設，細膩如一磚一石都要自己放置，而且設計是需要考慮甚廣，例如：佔據的位置、設置的陷阱、保護村民、存在的弱點、包圍的領地等種種問題，每幅牆都有其重要的作用，不可馬虎了事，因為大部份的戰事將會發生在城堡附近，所以亦會直接影響勝負。

又係《AOE》？



而遊戲的另一個玩法是《AOE》形式的即時戰略，戰鬥的城地亦圍繞著城堡，各位可以生產不同的兵種和攻城武器，但首要條件是有足夠的肉、金、石等資源作支持，有豐裕的物資才能生產出強大的軍隊，不過依然要注意兵種相剋的道理，以及敵人層出不窮的攻城手法。如果大家覺得《AOE》中的城堡非常厲害的話，那麼《Stronghold》將會完全把它們無敵的一面完全呈現眼前，大家又會怎樣克服眼前這座巨山呢！？

The Wizard of OZ(綠野仙蹤)

最近遊戲界好像感染了恐怖風一樣，繼較早前的《American McGee's Alice》中的血腥版「愛麗斯夢遊仙境後，現在一間新的遊戲開發商紅紫科技亦跟隨著這個風氣，首隻作品《The Wizard of OZ》(綠野仙蹤)亦在美麗童書故事的糖衣表層，塗上一層血腥的味道。

一切從龍捲風開始



故事的主角是生於美國的桃樂絲，在一次突如其來的龍捲風的侵襲下被引領到奇怪的歐茲國(故事開頭很熟悉吧！)，更被誤以為是打倒女巫的英雄，亦因為這樣，大家都對她有很大的期望，但回家心切的桃樂絲只是一心尋求別人的幫助，幸好在跳途中遇到一班朋友，在稻草人、獅人和鐵樵夫等各懷不同的期望下，經過一個又一個的難關，終於找到賢者的幫助，不過開出的條件、女巫的破壞和重要人物「黑暗桃樂絲」的出現，都為遊戲增加不少難度。

PC GAME
發行商：聖教士遊戲科技
製造商：紅紫科技
遊戲類型：ACT
發售日期：未定
系統需求 Pentium II 300/64MB ram

by 金

美式風格



一般的中文遊戲，背景多數都是武俠小說或模仿日本的方式，不過《綠野仙蹤》則有點不同，因為場景完全依照外國童畫改編，廣闊的地方、多變的天氣、小巧的房屋和精美的城堡等都會陸續登場，角色之間的對話亦會以輕鬆幽默的手法表達，擺脫小說平淡的手法，亦沒有以往國產遊戲的沉悶對白，這絕對會為玩家帶來新的體驗。如果自問對童畫故事有濃厚興趣而有非常大膽的話，便不要錯過這隻可怕的作品了。

Seven Years Wars 2 (決戰王朝)



大家可曾想像過唐太宗大戰織田信長，當中還要加入朝鮮(韓國)三地之間的戰爭，誰會是最後大贏家呢？的而且確這是十分難去估計，因為地方、時間和文化都完全不同，根本沒可能作準確的判斷，不過大家很快便可以找到答案，因為一切都在《Seven Years War 2》(決戰王朝)去以找到。



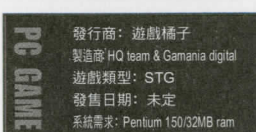
跨越時空之戰

在《決戰王朝》之內，以上所說的三地列強都會出現，而且每個地方都有4至6名將帥，他們本身的能力和特長將左右了一場仗的勝，而等級和專長亦會因經歷戰鬥而提昇，另外將帥除了擁有以一敵百的能力外，在帶兵行動的時候亦可以提昇戰鬥、防禦和士氣，所以即使沒有一個孔武有力的主帥，只要善用所謂「弱者」的能力和專長，強弱的定義將會重新編寫。

多人混戰

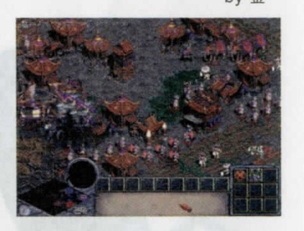
在遊戲內不同地方和民族都擁屬於自己的武器種類，開發人員亦因此下了一番苦工，例如的震天弓、神將車、厚甲船和火焰輪等過百種武器，在互相剋制的情況下演化出無窮變數，加上靈活多變戰術，這將是隻鬥智鬥力的遊戲。不過和AI玩始終比較沉悶，所以系統將會支援8人同時連線對戰，一次過把各民族的專長搬上戰場，加上其他玩家的策略，絕對是考驗自己腦筋和身手的機會。





PC GAME
發行商：遊戲橘子
製造商 HQ team & Gamania digital
遊戲類型：STG
發售日期：未定
系統需求：Pentium 150/32MB ram

by 金



Throne of Darkness (暗黑武士道)

金錢和權力一向都是最為邪惡的東西，有人為了它不惜做盡傷天害理之事，在《Throne of Darkness》之內，將會有人為同一理由而把靈魂賣給魔鬼，結果不但失去自己的靈魂，更做成難以想像的禍害……

我是忍者小靈精



《Throne of Darkness》的背景將會回到幕府時代的日本，正是動盪時代之際有一名將軍把靈魂賣給魔鬼，卻導致自己肉身被侵佔，還把下屬變為死的妖魔，分別攻擊四個祭祀不同神的大名領土，幸好有一位幸運地逃出生天，在召集七位各懷異能的武士後決定向惡勢力反擊。不過各位所控制的可能會是神秘的忍者，又或是會發動「氣」的陰陽師，而戰場亦會移到日式塔樓和舊式城池。

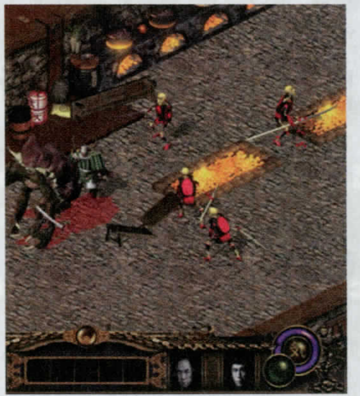


異能與溶合

以上提及的七種異能武士是忍者、狂戰士、劍士、法師、弓箭手、巨棍兵、領導者，而戰鬥時只可選擇其中4個，在一個為主力的情況下向其他人下配合的命令。武器方面更加入了組合功能，只要把兵器和怪物的軀體給合，便會得到意想不到的神兵利器，而法術方面更為奇妙，藉著對不同神的奉獻而獲得不同法術，再互相溶合的話可是驚天動地的法術啊!

多人連線？

冇錯!《Throne of Darkness》將支援同時35人的線上遊戲，在各佔5座城堡的情況下不斷斬殺妖怪，當最後的大魔王都被打倒後該玩家亦成為新任魔王，開始與其他前來「斬妖除魔」的玩家來場血腥的激鬥。

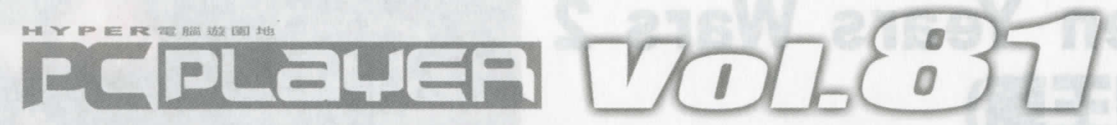




PC GAME
發行商/製造商：華彩軟體
遊戲類型：SLG
發售日期：2001 年中
系統需求：Pentium II 266/32MB ram

by 金





隨書附送 CD-ROM　每本港幣 20 元正

黑白之間誰定錯對？





《Seven Kingdoms》系列開發商
Enlight Software 主席兼首席遊戲開發員
Trevor Chan 現身說法

《Diablo II～Lord of Destruction》
第五個劇本快將登場

《三國志八》、《Unreal II》、《Baldur's Gate II～Throne of Bhaal》
新作預告

《Fallout Tactics～Brotherhood of Steel》、《Severance～Blade of Darkness》
遊戲攻略

ULTRAMAN 光之國的使者

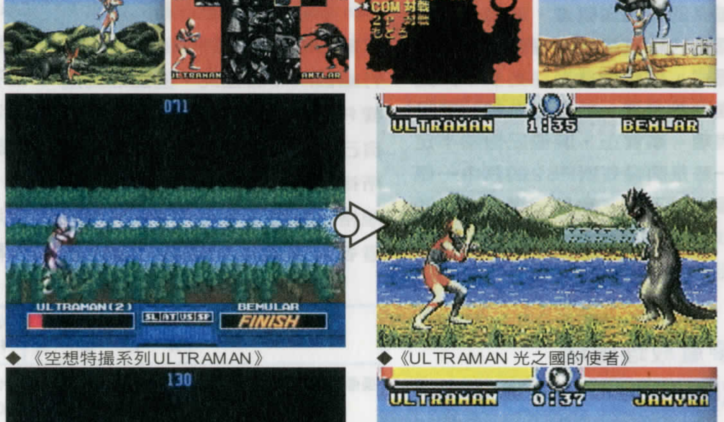
ウルトラマン 光の国の使者

Wonder Swan / FIG / 1P ~ 2P / MEM / 對應通訊CABLE / Wonder Swan Color專用
製造商：BANDAI
發售日期：預定6月21日
價格：4980日圓
容量：未定

已經登陸過無數平台的長壽特攝系列《ULTRAMAN》（超人），今年又有新搞作，首度現身Wonder Swan Color，至於形式自然是最能夠重現片中激烈場面的對戰格鬥，而行動代號則是《ULTRAMAN 光之國的使者》！

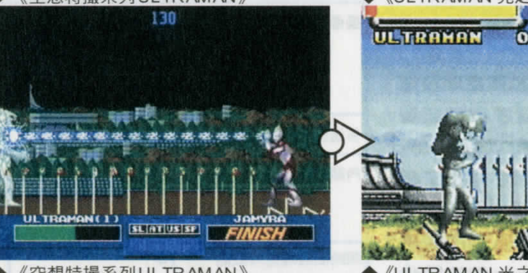
強化！強化！再強化！

有人說今次《ULTRAMAN 光之國的使者》，其實是SUPER FAMICOM、MEGA DRIVE和GAME BOY上推出的《空想特撮系列ULTRAMAN》的移植版本，不過這種說法極其量只是說對了一半，雖然兩者同樣選擇了最早期的ULTRAMAN為題材，而且系統基本上又源自《空想特撮系列ULTRAMAN》，但只要細心一看，就會發現兩者的內容有何截然不同，除採用了最新的電腦掃描技術製作，令到人物的動作更加細緻之外，故事和背景方面也非常講究，務求做到「忠於原著」，而且更加入對戰和育成對戰等全新的元素，使到遊戲再不是獨個兒進行。



◆《空想特撮系列ULTRAMAN》

◆《ULTRAMAN 光之國的使者》

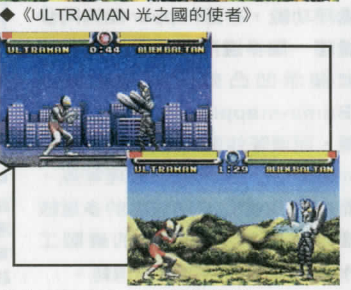


◆《空想特撮系列ULTRAMAN》

◆《ULTRAMAN 光之國的使者》



◆《空想特撮系列ULTRAMAN》



◆《ULTRAMAN 光之國的使者》

Story

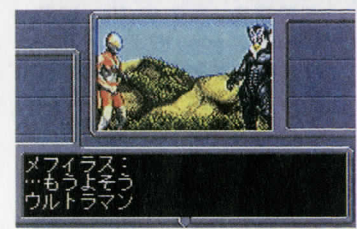
隸屬M78星雲宇宙警備隊的ULTRAMAN，在運送宇宙怪獸比姆拿到宇宙墳墓途中，被比姆拿逃脫，為了追捕比姆拿，ULTRAMAN追蹤至地球，但卻不幸與科學特搜隊隊員早田駕駛的機戰相撞，早田一命嗚呼，ULTRAMAN感到萬分內疚，所以決定與早田結合，成為一心同體的戰士，為守護地球的和平而戰鬥。



Story Mode

一共由十三個故事所組成，全部根據原著的故事發展而進行，與十二名來自其他星球的外星人和怪獸展開激戰，除了需要在三分鐘之內施展各種必殺技將侵略者擊倒之外，在特殊的情況下，更要達成協助身陷險境的科學特搜隊或阻止怪獸進行破壞等任務，並非格鬥一味般簡單。

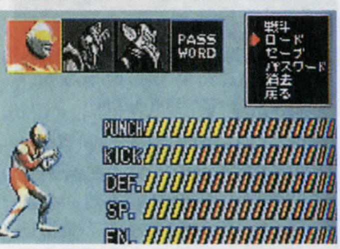




◆ 每一關（集）開始時也會有詳細的故事交代

育成mode

至於今次《ULTRAMAN 光之國的使者》另一個和之前幾款作品最大分別的地方，就是首度加入育成和資料對戰的元素，透過戰鬥培育超人、宇宙忍者．巴魯坦星人、凶惡宇宙人．假超人、惡質宇宙人．美菲拉斯星人、宇宙恐龍．積頓等六名角色，增加各方面的能力，培育出完全屬於自己個人能力的角色，其中更可以利用通訊CABLE或PASSWORD進行資料對戰，與其他朋友一較高下。





※以上內容及書面仍屬開發中版本

GAMECUBE 最新動向

TEXT：寒武紀

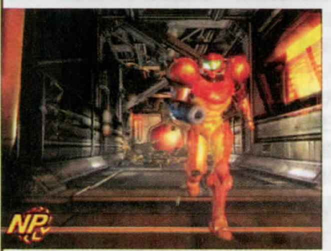
短期連載：任天堂之反擊(第八回)

導言

上一期我們討論到Gamecube的圖像處理器「Flipper」的各種機能，以下總括了Flipper其中兩個非常重要的特徵：

I) Flipper內置兩組結構上略為不同的1T-SRAM記憶體，分別負責Frame buffer以及Texture Cache的工作，其中後者由於對重視立體圖像處理的遊戲尤其重要，所採用的1T-SRAM在資料存取速度上亦較快。





● 任天堂最早期發佈的兩種利用Gamecube所製作的畫面圖片。

II) Flipper圖像處理器用了自動化的圖像處理功能，晶片內置了數十個圖像處理組件，各自負責不同的圖像效果，這樣便可直接減輕開發人員處理多邊形圖像的負擔。

總而言之，兩個特點均是吸取了N64主機在設計上失誤的教訓而採取的策略，目的是避免記憶體的存取速度阻礙圖像資料的運算速度，同時減輕開發人員在製作多邊形遊戲所需的功夫。

紋理資料壓縮

另一個Flipper的特性是其內置了6比1的硬件紋理解壓機能，紋理解縮在現今的遊戲製作上起著非常重要的地位，所謂紋理(Texture；又稱為貼圖)其實是一些2D平面圖像，這些圖像就像一層外衣般包裹在原初未經修飾的3D多邊型上，並付予圖像真實的質感，越複雜和細緻的紋理圖像，最後生成的圖像便越迫真，質素越高，但同時會佔用越多的記憶體空間。而所謂Flipper的硬件紋理解壓系統，是指Flipper已經內置了一個能夠將這些紋理資料壓縮然後再解壓的硬件基制。假設有一個20MB容量的紋理資料，理論上其實已經儲存了多達120MB的紋理資料了。

與之相反，PS2並沒有這樣的硬件壓縮機能。PS2圖像處理器Graphic Synthesizer只內置了4MB記憶體，面對質素要求越來越高的多邊型圖像，開發者便必需自行編寫模擬這種壓縮程序的程式，這樣便會消耗更多中央處理器的資源，並影響遊戲的實際表現。事實上，圖像記憶體不足一直是開發者對PS2的其中一個最大的不滿。順帶一提，微軟的Xbox亦擁有像Gamecube一樣六比一的紋理解壓機能。

多重紋理處理 (Multi-texture Mapping)

正如剛才所言，紋理處理技術對於立體多邊形的質感表現起著非常重要的作用，所以Gamecube設計者在這方面亦作出了相當的努力。其中最重要的是Gamecube支援最多八重的紋理處理功能，亦即Flipper能夠**同步處理**一個多邊形的紋理效果，例如顯示凹凸效果的凹凸紋理(Bump-mapping)、顯示例如生銹、泥漬等效果的污物紋理(Dirt-mapping)、反光效果紋理等等。而PS2主機在處理同樣的多重紋理效果時則必須進次的繪製工作，提高了主機資源的消耗。



● 微軟較早前公開使用了Xbox的四重多紋理處理技術的影像。根據資料，Gamecube的Flipper圖像處理器支援八重多紋理處理技術。

當然，正如我們上一期已經討論過，Gamecube的各種「自動化機能」或「內置機能」並非絕對優勝過像PS2般完全依賴開發人員進行程式編輯的設計，正如一位開發人員所言：「在PS2上要實現這些在Gamecube上完全自動的效果，可能的確需要花許多的功夫並自行編製所需的程式，但正因為這樣PS2才能容許開發人員根據自己的需要去製作自己的遊戲，所得到的效果有可能比在被硬機規格規限之下更好，所以其實兩者各有其優點和缺點，這亦是PS2主機的神秘之處。」

另一位開發人員指出：「沒錯，Gamecube可以把這些原初很複雜的圖像處理工序自動化和簡單化，在一個過程裡繪製八重紋理，的確是十分出色的機能，但當我們完成第一個PS2遊戲作品之後，其實我們亦已經擁有相同的八重紋理技術了。全自動化是好的，但我們已擁有相同的技術。雖然在PS2上開發遊戲需要花更多的時間，亦更依賴CPU的效能，但PS2的CPU效能比Gamecube強，所以最後還是打成平手。」

有關Gamecube的中央處理器我們會在日後再作討論，但這裡我們可以看到的是，問Gamecube與PS2在硬件機能上哪一個較優勝其實是一個即使不是沒有意義，最少也是一個沒有答案的問題，兩部主機在設計理念上根本完全不同，哪一部較好完全由衡量的準則所決定，亦則由開發人員的個人喜好而定。(待續)

	MICROSOFT XBOX	SONY PLAYSTATION 2	任天堂 GAMECUBE
圖像處理器	250Mhz 微軟及NVIDIA共同開發基於NV20核心設計的圖像晶片	147.456MHz Graphic Synthesizer	202.5 MHz Flipper
多邊型處理速率效能	125 M/秒	66 M/秒	6~12 M/秒 (註1)
內藏記憶體	與主記憶體共用 64MB DRDRAM (註2)	4MB DRDRAM	3MB 1T-SRAM
同時間紋理處理效能	4	1	8
填充率(Fill rate；註3)	4.0G／秒	最高2.4 G/秒	N/A
紋理資料壓縮比率	6比1	無	6比1
最大解像度	1920 × 1080	1280X1024	N/A
預定發售日	2001 年秋	2000 年 3 月	2001 年 7 月

註1：此數字只供參考用，正如我們一直所強調的一樣，任天堂所公佈的Gamecube多邊形處理效能是指在實際遊戲中使用了各種圖像效果之後的估計效能，與Sony及微軟所宣稱的「最大」效能完全不同。

註2：參閱《Gameplayers DC》第一期 Xbox 專頁中 X-FILES 一欄。

註3：填充率 (Fill rate) 是指處理器在一定時間內所能夠繪畫畫面上像素 (pixel) 的數量。



創造球會超級聯賽

創造球會特大號 創造J LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB !

第二屆創造球會超級聯賽最終積分排名表

最終排名	前回排名	隊名	積分	勝	和	負	得球	失球	得失球差	備住
1	1	MAGE	45	15	0	0	55	4	51	new!
2	3	RSMD	38	12	2	1	38	12	26	new!
3	6	橫濱隊	33	11	0	4	31	14	17	new!
4	2	夢幻球隊	30	10	0	5	35	21	14	new!
5	4	岡山BALLENA隊	27	8	3	4	26	17	9	
6	5	Dream Team	26	8	2	5	23	22	1	up!
7	8	暴風隊	20	6	2	7	23	20	3	up!
8	9	SFIDA 祖	20	6	2	7	22	28	-6	new!
9	11	至尊南華	18	5	3	7	24	25	-1	new!
10	12	前進隊	18	5	3	7	24	29	-5	up!
11	10	世田谷隊	17	4	5	6	23	31	-8	
12	7	Wong Chak Hung 隊	14	4	2	9	24	35	-11	up!
13	14	CROSS OVER 隊	13	2	7	6	12	27	-15	
14	15	無限大隊	11	2	5	8	9	31	-22	up!
15	13	誇り隊	8	2	2	11	13	32	-19	up!
16	16	死神隊	2	0	2	13	13	47	-34	

註解：
up!為球隊有在今屆聯賽中更新。
new!為新參加聯賽的球隊。

創造球會 超級聯賽

DC PREMIERE LEAGUE

第八回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 死神隊	3－1
暴風隊 對 誇り隊	2－2
Wong Chak Hung隊 對 橫濱隊	3－0
岡山BALLENA隊 對 夢幻球隊	2－1
世田谷隊 對 RSMD	1－2
前進隊 對 SFIDA祖	4－2
CROSS OVER隊 對 MAGE	0－9
無限大隊 對 至尊南華	0－5

第十二回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 RSMD	2－2
暴風隊 對 SFIDA祖	4－1
Wong Chak Hung隊 對 MAGE	1－7
岡山BALLENA隊 對 至尊南華	0－2
世田谷隊 對 無限大隊	2－2
前進隊 對 CROSS OVER隊	1－0
死神隊 對 夢幻球隊	1－4
誇り隊 對 橫濱隊	0－2

第九回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 誇り隊	1－0
暴風隊 對 橫濱隊	0－1
Wong Chak Hung隊 對 夢幻球隊	2－4
岡山BALLENA隊 對 RSMD	1－2
世田谷隊 對 SFIDA祖	0－2
前進隊 對 MAGE	0－3
CROSS OVER隊 對 至尊南華	0－0
無限大隊 對 死神隊	2－2

第十三回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 SFIDA祖	1－3
暴風隊 對 MAGE	0－3
Wong Chak Hung隊 對 至尊南華	3－3
CROSS OVER隊 對 誇り隊	3－0
橫濱隊 對 夢幻球隊	2－0
無限大隊 對 RSMD	0－3
前進隊 對 死神隊	3－2
岡山BALLENA隊 對 世田谷隊	2－2

第十回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 橫濱隊	1－2
暴風隊 對 夢幻球隊	1－2
Wong Chak Hung隊 對 RSMD	1－2
岡山BALLENA隊 對 SFIDA祖	4－1
世田谷隊 對 MAGE	0－3
前進隊 對 至尊南華	1－1
無限大隊 對 誇り隊	1－0
CROSS OVER隊 對 死神隊	2－2

第十四回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 MAGE	0－3
暴風隊 對 至尊南華	2－0
誇り隊 對 夢幻球隊	3－1
CROSS OVER隊 對 橫濱隊	1－0
無限大隊 對 SFIDA祖	1－1
死神隊 對 RSMD	0－3
Wong Chak Hung隊 對 世田谷隊	1－2
岡山BALLENA隊 對 前進隊	3－1

第十一回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 夢幻球隊	0－2
暴風隊 對 RSMD	1－2
Wong Chak Hung隊 對 SFIDA祖	3－1
岡山BALLENA隊 對 MAGE	0－3
世田谷隊 對 至尊南華	1－2
前進隊 對 誇り隊	3－2
CROSS OVER隊 對 無限大隊	0－0
死神隊 對 橫濱隊	0－4

第十五回賽程

對戰球隊	賽果
Dream Team 對 至尊南華	3－2
誇り隊 對 SFIDA祖	0－1
夢幻球隊 對 MAGE	2－4
暴風隊 對 Wong Chak Hung隊	2－0
岡山BALLENA隊 對 CROSS OVER隊	1－1
前進隊 對 無限大隊	1－1
橫濱隊 對 RSMD	1－3
世田谷隊 對 死神隊	4－3

賽後超短報：

新參賽的球隊「MAGE」以連續十五場不敗的記錄取得本屆聯賽總冠軍，可謂無隊能及，而緊隨其後的便是另一隊新加入聯賽的強隊「RSMD」，但仍有8分的距離，可見「MAGE」的王者地位，如果各位有意挑戰這兩隊超級球隊，便馬上參加本聯賽了，最遲可於4月11日前來登記，而其他細參賽細節可在聯賽規則及參加辦法中得知。

第二屆創造球會超級聯賽得獎者

名次	參賽球隊	得獎者名稱
冠軍	MAGE	Chan Tak Chi
亞軍	RSMD	Lam Yat H
季軍	橫濱隊	Thomas

註：得獎者將個別通知領獎事項

「MAGE」不敗之謎？？

相信各位讀者一定有興趣知道「MAGE」的實力強勁至那地步，所以特別為大家分析該隊的實力。其中分為三大因素：



其一：球員能力強

無論是那一個位置的球員能力都很高，是其取得勝利的主因。



其二：合作無間

全隊上下的連攜力都很高，尤其是中場大腦「立浪重則」，和球場上任何一個位置的球員也有極佳的連攜力，這使全隊的戰力能更出色地發揮出來。



其三：狀態奇佳

一看便知是有備而來，狀態是經過調整至最佳才出現，球員在比賽時更能發揮得淋漓盡致。

「MAGE」陣容

正選

位置	球員	備註
GK	三神尚紀（27歲）	
SDF	ブラーメン（27歲）	
SDF	御廚 親典（27歲）	
CDF	萩原 忠志（24歲）	
CDF	バウアー（30歲）	隊長
DMF	源 京一（29歲）	
OMF	中 孝介（27歲）	CK, FK
OMF	マルドラドD（27歲）	
OMF	立浪 重則（24歲）	
FW	河本鬼茂（26歲）	PK
FW	野毛 秀樹（24歲）	

位置	球員	備註
CDF	玖珂 次郎（25歲）	後備
DMF	岩城 聰史（30歲）	後備
FW	那智 清隆（28歲）	後備

陣式：	戰術：	中場防守：	後衛後守TYPE：
4-4-2	右邊線攻擊	中場緊迫	越位陷阱

聯賽規則及參加辦法：

第三季的參加球隊已正式公佈報名日期及時間。如果有意參加的讀者可在報名時間內前來登記，詳情可參考報名日期及時間和報名方法。

報名日期及時間： 第三季聯賽報名日期延期至4月11日，時間同樣由下午二時至晚上八時。

報名方法： 參賽者需親自帶同記憶卡連球隊記錄到「灣仔洛克道33號福利商業中心7樓遊戲誌」登記，參賽者需要留下姓名、聯絡電話、身分證的頭五個號碼（連英文字在內）、球會記錄和球隊名稱，而留下記錄的方法可以選擇留下記憶卡或只留下球隊的記錄。

獎品：

當每個球季結束時，超級聯賽的冠軍可獲1000港元，而亞軍和季軍皆能獲得精美禮品，此外每個球季結束時亦會頒發多個特別獎項予表現突出之球隊。

備註：

已登記的參賽者可以在每季報名時，親自帶同記錄前來更新球會資料乙次（但必須是同一隊球隊）。

參賽規則：

1. 外籍球員只可以有三人在正選陣容中
2. 球隊記錄不能用任何不合法的手法作出更改（例如使用金手指等）
3. 如發現違反任何聯規則的參賽球隊，將會立即取消參賽資格



ART of GAMES 設定資料集

夏元 雅人(HASHI MASATO)

現時於角川書店出版的漫畫雜誌《月刊少年ACE》中連載《GOVERNMENTS》的漫畫家夏元雅人，高中時代已經是動畫學部（八毫米菲林式膠片動畫）的部長，至於投身社會的第一份工作，則是為日本國寶級角色扮演遊戲系列《DRAGON QUEST IV》設計遊戲中的道具，或許由於這個機緣巧合的機會，令他與遊戲界結下了不解之緣，而且也令他開始了當漫畫家的生涯，以筆名HASHI MASATO（亦即是夏元雅人的日語讀音）於《AERIAL COMIC》公開第一個作品《酩酊大醉的夢之翼》。之後，夏元雅人便開始轉投繪畫以遊戲為題材的漫畫《METAL MAX 2》和《海底大戰爭》，至於最為人熟悉的，首推以《THE KING OF FIGHTERS》為中心的《THE KING OF FIGHTERS' 京》，而且更倒行逆施改編成為遊戲，同時又為風靡日本的空想小說《LODOSS 島戰記》創作全新的漫畫和動畫《LODOSS 島戰記 - 英雄騎士伝 -》，令到他的風頭更加一時無兩。除了漫畫之外，夏元雅人亦偶爾會為LD、CD、以至小說繪畫封面或插畫，而九八年尾，他更為中村博文接任《GUN BIRD 2》的設計工作，重新演繹遊戲中每一位角色和創作原畫。



Profile

出生地點：東京都國立市
出生日期：一九七零年二月九日（水瓶座）
血型：A 型
喜歡的漫畫家：細野 不二彥







Marion

form England
age 9（mental age 17）

魔鏡應某戀童癖的科學家的願望，將心腸不好的魔法少女Marion 每年年青一歲，在逼不得已的情況下唯有返回小學就讀，就在這個時候，Marion與同伴魔法兔子「Bomb Bomb」發現了傳說的萬能藥，能夠有解除魔鏡魔咒的功效，所以她們立即出發開始打探秘藥下落的旅程。



◆ Marion 的最後定案，經過多番修改之後，最後還是採用了較接近第一集中村博文形象的一款

GUNBIRD 2
ガンバード2™

Story

由遠古時代、世代流傳下來的傳說——一條萬能藥的藥方，只有集齊「太陽之碎片」、「星之耳語」和「月之水滴」三種秘藥，就可以提煉出萬能藥，召喚萬能藥之神，引領召喚者往幻之地下神殿云云。而各有煩惱的人，為了得到傳說中的萬能藥，在世界各地開始了冒險的旅程，不過要集齊秘藥也並非一件容易的事，因為在路上，空賊軍團「Queen Pirate」會用盡各種手段，阻止其他人捷足先登……

Tavia

form Germany
age 9

和有天才科學家、考古學家、冒險家之稱的叔父Ash（《GUN BIRD》裏面其中一位主角）一同前往意大利的少女，是個性格樸實的高材生，可惜體質非常虛弱，雖然為了教訓頑劣的同學Marion而努力，不過每次非但教訓不成，而且往往反過來被人戲弄。

Alucard

form Rumania
age 300

經過了長年累月的修行，雖然已經克服了吸血鬼種種的弱點（例如在光天化日之下行動的「超」能力……），唯獨一個最後的弱點尚未能夠克服，所以唯有開始找尋萬能藥的旅程。





ART of GAMES 設定資料集

Hei-cob

form Arabia
age 18

一身令人眩目的深褐色皮膚的阿拉伯富商少主，一直過著不自由的生活，而為了找到生存的價值，以及考驗一下自己引以為傲的鑑識能力和收藏品，所以乘坐著家傳之寶的飛毯開始了求得最上乘寶物的冒險旅程。





Valpiro

form Rossia
age ？

依照自律思考型飛行兵器「Valnus」（《GUN BIRD》裏面其中一位主角）的設計圖製造的Production Model，有Valnus沒有的步行裝置，屬於現時俄羅斯軍實驗階段的第二期主力兵器，只要經過最後測試就可以正式全面投入戰線。

Aine

form Japan
age 32

報稱武士身份的神秘日本人，乘坐飛天榻榻米周遊列國，可惜每次也不幸捲入騷亂事件（彩京遊戲的故事）之中。

DEMO & ENDING

Marion



Tavia

Alucard

Valpiro

Aine

Hei-cob

秘技

此處是提供近日熱門遊戲秘技的地方，使各位能夠輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別東西，提昇遊戲的趣味和耐玩度。大家趕快進來查看有沒有你正在玩的遊戲吧！

Max Steel

DC/ADV/Mattel Interactive

開啟秘技模式

在遊戲標題畫面內緊按Start，再輸入Y、A、B、B、Y、A、X、B、X、B便能開啟秘技模式，成功後按X便會出現選擇關卡畫面。

自動跳關

開啟秘技模式後，在進行遊戲時緊按L、Start和Y。

無敵

開啟秘技模式後，在進行遊戲時緊按L、Start和X。

得到所有東西

開啟秘技模式後，在進行遊戲時緊按L、Start和A，便能得到所有物品、武器、全滿的健康和最多的彈藥。

DAYTONA USA 2001

DC/RAC/SEGA

使用Pywackett Barchetta

使用原來的4輛賽車(Hornet、Grasshopper、Lightning和Falcon)，全部都在單人模式內的Three Seven Speedway賽道上以任何成績完成即能獲得。

紅色貓車

在網上對戰取得一場勝仗後即能獲得。

網絡對戰車

網絡對戰時間累積至100小時後即能獲得。

Quake III Arena

DC/ACT/SEGA

以下所有秘技都要使用Dreamcast Keyboard

控制指令

進行遊戲時按「~」開始控制畫面，再輸入以下的密碼後便能得到相對應的效果：

密碼	效果
/cg_thirdperson 1	開始第三身視點
/cg_thirdperson 0	關閉第三身視點
/clear	清理指令
/help	顯示控制指令
/who	顯示玩家
/say	傳送訊息給所有玩家
/say (1-4)	傳送訊息給指定的玩家
/tell_attacker	傳送訊息給正攻擊你的玩家
/tell_target	傳送訊息給被瞄準的玩家
/say_team	傳送訊息給隊友

戰鬥秘技

進行遊戲時按「~」開始控制畫面，再先輸入「;raster 1」先開始所有指令，再輸入以下的密碼後便能得到相對應的效果：

密碼	效果
\god	無敵
\noclip	穿牆
\notarget	敵人不會攻擊
\cl_cheats 31	開始所有秘技

Unreal Tournamnet

DC/ACT/Infogrames

自動跳關

先進入TOURNAMENT內的任何遊戲內，暫停遊戲時輸入↑、↓、←、→、→、←，成功的話會立即回到選關畫面，但已經完成之前那關卡。





無敵

先進入TOURNAMENT內的任何遊戲內，暫停遊戲時輸入←、←、→、→、↓、↑，成功的話會立即回到遊戲內，並且成為刀槍不入的不死身。



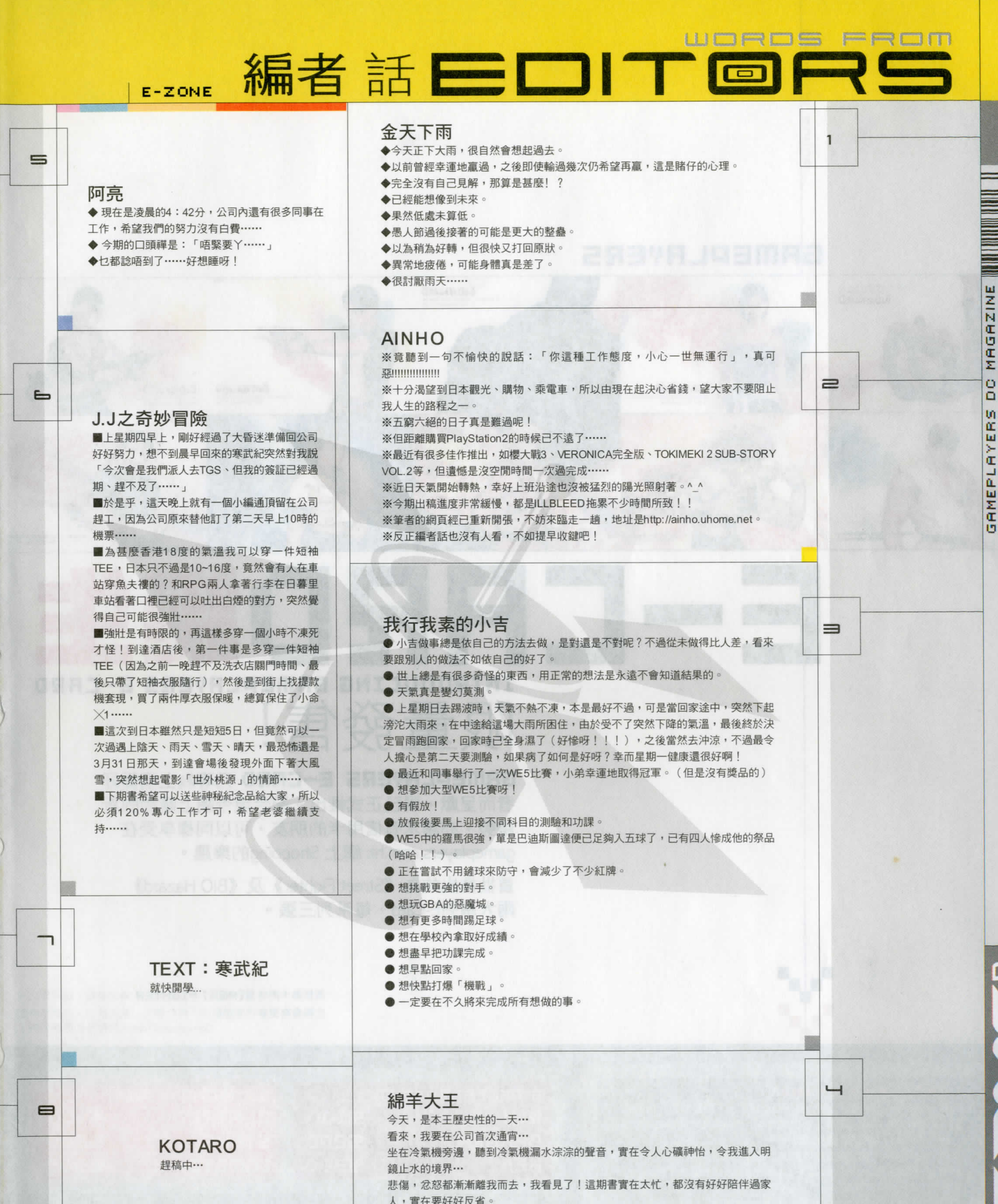
最大彈藥數量

先進入TOURNAMENT內的任何遊戲內，暫停遊戲時輸入←、→、←、→、→、←，成功的話會聽到轉換武器的聲音，回到遊戲內時持有的所有武器已經成為999發彈藥。



編者話 EDITORS

WORDS FROM



1

金天下雨

◆今天正下大雨，很自然會想起過去。
◆以前曾經幸運地贏過，之後即使輸過幾次仍希望再贏，這是賭仔的心理。
◆完全沒有自己見解，那算是甚麼！？
◆已經能想像到未來。
◆果然低處未算低。
◆愚人節過後接著的可能是更大的整蠱。
◆以為稍為好轉，但很快又打回原狀。
◆異常地疲倦，可能身體真是差了。
◆很討厭雨天……

2

AINHO

※竟聽到一句不愉快的說話：「你這種工作態度，小心一世無運行」，真可惡!!!!!!!!!!!!!!!!
※十分渴望到日本觀光、購物、乘電車，所以由現在起決心省錢，望大家不要阻止我人生的路程之一。
※五窮六絕的日子真是難過呢！
※但距離購買PlayStation2的時候已不遠了……
※最近有很多佳作推出，如櫻大戰3、VERONICA完全版、TOKIMEKI 2 SUB-STORY VOL.2等，但遺憾是沒空閒時間一次過完成……
※近日天氣開始轉熱，幸好上班沿途也沒被猛烈的陽光照射著。^_^
※今期出稿進度非常緩慢，都是ILLBLEED拖累不少時間所致！！
※筆者的網頁經已重新開張，不妨來臨走一趟，地址是http://ainho.uhome.net。
※反正編者話也沒有人看，不如提早收鏈吧！

3

我行我素的小吉

● 小吉做事總是依自己的方法去做，是對還是不對呢？不過從未做得比人差，看來要跟別人的做法不如依自己的好了。
● 世上總是有很多奇怪的東西，用正常的想法是永遠不會知道結果的。
● 天氣真是變幻莫測。
● 上星期日去踢波時，天氣不熱不凍，本是最好不過，可是當回家途中，突然下起滂沱大雨來，在中途給這場大雨所困住，由於受不了突然下降的氣溫，最後終於決定冒雨跑回家，回家時已全身濕了（好慘呀！！！），之後當然去沖涼，不過最令人擔心是第二天要測驗，如果病了如何是好呀？幸而星期一健康還很好啊！
● 最近和同事舉行了一次WE5比賽，小弟幸運地取得冠軍。（但是沒有獎品的）
● 想參加大型WE5比賽呀！
● 有假放！
● 放假後要馬上迎接不同科目的測驗和功課。
● WE5中的羅馬很強，單是巴迪斯圖達便已足夠入五球了，已有四人慘成他的祭品（哈哈！！）。
● 正在嘗試不用鏟球來防守，會減少了不少紅牌。
● 想挑戰更強的對手。
● 想玩GBA的惡魔城。
● 想有更多時間踢足球。
● 想在學校內拿取好成績。
● 想盡早把功課完成。
● 想早點回家。
● 想快點打爆「機戰」。
● 一定要在不久將來完成所有想做的事。

4

綿羊大王

今天，是本王歷史性的一天…
看來，我要在公司首次通宵…
坐在冷氣機旁邊，聽到冷氣機漏水淙淙的聲音，實在令人心礦神怡，令我進入明鏡止水的境界…
悲傷，忿怒都漸漸離我而去，我看見了！這期書實在太忙，都沒有好好陪伴過家人，實在要好好反省。

5

阿亮

◆ 現在是凌晨的4：42分，公司內還有很多同事在工作，希望我們的努力沒有白費……
◆ 今期的口頭禪是：「唔緊要ㄚ……」
◆乜都諗唔到了……好想睡呀！

6

J.J之奇妙冒險

■上星期四早上，剛好經過了大昏迷準備回公司好好努力，想不到晨早回來的寒武紀突然對我說「今次會是我們派人去TGS、但我的簽証已經過期、趕不及了……」
■於是乎，這天晚上就有一個小編通頂留在公司趕工，因為公司原來替他訂了第二天早上10時的機票……
■為甚麼香港18度的氣溫我可以穿一件短袖TEE，日本只不過是10~16度，竟然會有人在車站穿魚夫褸的？和RPG兩人拿著行李在日暮里車站看著口裡已經可以吐出白煙的對方，突然覺得自己可能很強壯……
■強壯是有時限的，再這樣多穿一個小時不凍死才怪！到達酒店後，第一件事是多穿一件短袖TEE（因為之前一晚趕不及洗衣店關門時間、最後只帶了短袖衣服隨行），然後是到街上找提款機套現，買了兩件厚衣服保暖，總算保住了小命╳1……
■這次到日本雖然只是短短5日，但竟然可以一次過遇上陰天、雨天、雪天、晴天，最恐怖還是3月31日那天，到達會場後發現外面下著大風雪，突然想起電影「世外桃源」的情節……
■下期書希望可以送些神秘紀念品給大家，所以必須120%專心工作才可，希望老婆繼續支持……

7

TEXT：寒武紀

就快開學...

8

KOTARO

趕稿中…

online shopping

GAMEPLAYERS



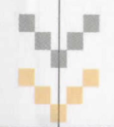
E-CARD誕生

INTRODUCING GAMEPLAYERS E-CARD

限量發售！

GAMEPLAYERS E-CARD 乃專為上網愛好者而呈獻，現已正式推出。配合現今網上購物的新趨勢，亦讓未有信用卡的朋友，可以同樣享受在gameplayers.com.hk 網上 Shopping的樂趣。

首批推出的為《Street Fighter》及《BIO Hazard》兩大系列E-Card，每系列三張。



首批隨卡附送 **STREET FIGHTER** 滑鼠墊板，送完即止。
往後會有更多不同遊戲的「角色造型」系列推出，詳情請參閱Gameplayers.com.hk及雜誌的最新公布。

如何使用GAMEPLAYERS E-CARD?

(1.) 每款 Gameplayers「E-Card」的正面都會印上不同遊戲的「角色造型」，翻開「E-Card」背面，亦會看到卡上類似擦擦卡的銀油部分蓋著一組「E-Card」號碼和一組啟動密碼。
(2.) 在Gameplayers的網上商店揀選了適合貨品，到達「付款」頁面後，請將卡上的銀油部分刮去，輸入「E-Card」號碼及啟動密碼，然後自訂一組新的 E-Card戶口密碼。
(3.) 戶口成功啟動後，網站會由向閣下的E-Card收取你所訂購之款項，交易完成後會於網站頁面顯示結餘。
(4.) 可以選擇<合併E-Cards>方法使E-Card增值。
(最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準)

STREET FIGHTER 系列造型	
RYU	$100
SAKURA	$200
KEN	$300

BIO HAZARD系列造型	
CLAIRE	$100
STEVE	$200
ZOMBIE	$300

售賣地點: gameplayers.com.hk On-Line Shop
德勁電子　旺角好景商場1樓
佳勁電子　灣仔188商場1樓
天朗書報社　灣仔188商場地下



$1 新機 隨時屬您 計劃參加者募集!

數碼遊戲嘉年華
第三次「競投日」
舉行日期：
4月15日
地點：
西九龍中心


GAMEBOY ADVANCE


PLAYSTATION 2

憑【印花】以 $1 換取超值獎賞 2000.11.1 → 2001.12.31

由**即日**起，立刻剪下 Game Players DC「遊戲誌 DC」**、Game Players PS「遊戲誌 PS」**、Game Plus「遊樂誌」、Hyper PC Player「電腦遊園地」及 I KIDS「少年王」刊登之**【Gameplayers Group 印花】**。就有機會由**2000年12月9日**起，**為期一年**舉行的『數碼遊戲嘉年華』之「競投日」中，憑印花**以 $ 1 公開競投**多款新遊戲主機及其他重量級獎品。**印花愈多，奪標機會愈大！！**

$1 新機 隨時屬您 計劃更新!

由於在上一次的《$1 新機 隨時屬您》競投中，發現有一些可疑的COUPON，所以我們決定將計劃的內容改變一下，原則上計劃內容沒有太大的改變，依然是基於COUPON的多寡來決定投得禮品的機會，不過在來屆的《數碼遊戲嘉年》中，我們將不會即場送出禮品，而會在檢驗過有關COUPON後的稍後時間送出。相信可以有效打擊有可疑的COUPON。不便之處，敬請原諒。

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

GAMEPLAYERS GROUP 印花
coupon
影印本無效
本公司保留有關優惠之決定權
有效日期：**31.12.2001**為止
(C) 2000 2001 Gameplayers.com Ltd

詳細參加方法，請參閱 Gameplayers.com.hk 及雜誌的最新公布。(最後決定，一切以 http://www.gameplayers.com.hk 的公布為準)

GAMEPLAYERS GROUP

集PlayStation & 手提機遊戲於一身的專門誌
4月11日推出 只售18元（隔週三推出）

VOL.009
GAMEPLAYERS PS MAGAZINE

スーパーロボット大戦α外伝

直擊報導！
TOKYO GAME SHOW 2001春

超級機械人大戰 α 外傳
攻略啟動！

